PCFormat

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>>VSE ZA VAŠ PC

JULIJ 2002/5/990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

BREZŽIČNA OMREŽJA

Deskajte po internetu od koder koli!
Razložimo vam, kako.

PREIZKUSILI SMO ...

10 skenerjev / Photoshop 7
Grand Theft Auto 3 / Grand Prix 4
5 procesorjev / Programe za učenje jezikov
Soldier of Fortune 2 / F1 2002

BREZPLAČNI CELOTNI PROGRAMI

Zmogljiv risarski program Real-Draw 1.5, program za organizacijo poslovanja TCM 4000 in drugi, v skupni vrednosti 255.000 SIT.

KAKO ...

Najbolje izkoristiti Outlook
Pospešiti kartico GeForce
Znebiti se Spywara

CD IZDAJA

Oče vseh prvoosebnih iger se vrača.
Preberite orjaško štiristransko napoved.

Najboljša pot do odličnega znanja angleščine

Euro PLUS+ REWARD

inter @ ktivni tečaj angleščine

3 razlogi za uporabo tečaja EuroPlus+ REWARD

- Najboljša pot do odličnega znanja angleškega jezika.
- Vsestranska prilagodljivost vašemu času in potrebam.
- Prijaznost do uporabnika – razlage v slovenščini.

Posamezna stopnja vsebuje:

- 3 cederome (2 + namestitveni)
- 4 ali 5 lekcij, stotine nalog, razlage, zanimive dialoge in zgodbe
- videoposnetke in zapise iz resničnega življenja
- navodila za namestitev in učenje v slovenščini

DARILO
slušalke z mikrofonom

Cena posamezne stopnje: 16.800 SIT
Cena kompleta štirih stopenj: 58.800 SIT
Prihranek ob nakupu kompleta: 8.400 SIT

NAROČANJE:
- (01) 241 33 00
- www.emka si/reward
- v knjigarnah in pri zastopnikih

Založba Mladinska knjig

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec, Borut Lukman
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh, Aljoša Hancman, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Tel 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

Nikola Janković Urednik

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

V času zaključka redakcije je Microsoft pričel z beta testiranjem izdelkov Freestyle. Gre za pomemben del velikanove strategije eHome, ki bi naj PC spravila iz spalnic in delovnih kotičkov, ga integrirala v dnevne sobe ter iz njega naredila digitalno vozlišče za zabavo, ki bo distribuiralo in predvajalo glasbo, video in internetne aplikacije na različnih lokacijah v vašem stanovanju. V kombinaciji s prenosnim monitorjem, občutljivim na dotik (Mira), bo Freestyle kljub nekaterim združljivostnim težavam, o katerih trenutno poročajo, zagotovo spremenil tako namembnost PC-jev, kakor tudi način njihove uporabe.

Predvidevamo, da bo naslednji korak nov uporabniški vmesnik, ki bi bil bolj podoben televiziji, veliko vlogo pa bodo imela tudi brezžična omrežja. In na tem mestu se vam košček digitalne prihodnosti ponuja že danes. Ob tako lepem vremenu najbrž ne bi imeli nič proti deskanju na notesniku, v prijetni senci svojega vrta? V tem primeru obrnite na stran 80, če pa želite videti nadaljevanje ene najpomembnejših iger vseh časov, pričnite na strani 26. *Doom III* resnično izgleda fenomenalno in PC Format si ga je za vas podrobno ogledal.
nikola@videotop.si

Nikola

>> MED TOKRATNIMI SODELAVCI

BOŠTJAN URŠIČ je veteran slovenske računalniške scene in mož, ki je s svojimi nasveti iz zagate v zadnjih petih letih pomagal stotinam bralcem sprva PC Gamerja, sedaj pa še PC Formata. Ta mesec je užival predvsem v nogometu, vendar si je tudi vzel dovolj časa, da je temeljito preizkusil brezžična omrežja, ki jih trgovci ponujajo pri nas in vam v kombinaciji z našimi angleškimi sodelavci prinaša vodič, ki vam bo pomagal do lastnega omrežja brez kakršnih koli kablov.
ursic@videotop.si

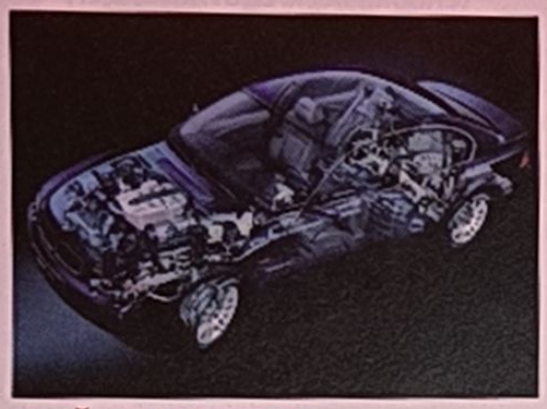
ALJOŠA HANCMAN je starosta igričarske scene in mož, ki je najbrž preigral in ocenil več iger, kot jih je večina izmed vas imela kdaj koli priložnost igrati. Kljub kroničnemu pomanjkanju spanca, ki je prišla kot posledica tokratne situacije, se ta mesec ni pritoževal nad zadanim delom, ki je prišlo v obliki dolgo pričakovanih uspešnic *Grand Theft Auto 3* in *Soldier of Fortune 2*. Verno, da je težko delo, ampak hej – nekdo ga mora narediti.
hancman@videotop.si

DANIEL ČEH AMBRUŠ je nov sodelavec PC Formata in človek, ki je predvsem s testi strojne opreme doslej informiral bralce druge slovenske računalniške revije. Med privajanjem na klimo v uredništvu ter preizkušanjem novih 5.1 zvočnih sistemov, se je ta mesec odločil oddeskati na Internet 2 ter vam tako prinaša informacije o novi pogruntavščini ameriških univerzitetnih ustanov. Kaj bo zadeva pomenila za navadne smrtnike, preberite na strani 6.
daniel@videotop.si

ANDREJ POTOČNIK je glavni preizkuševalec strojne opreme PC Formata in človek, ki ne vzbuja strahospoštovanja le s svojo pojavo, temveč tudi z dejstvom, da se že več kot desetletje profesionalno ukvarja z razstavljanjem, sestavljanjem in preizkušanjem najrazličnejše računalniške opreme. Ta mesec je skozi hude muke spravil deseterico skenerjev na našem supertestu, vendar vam kot strastni zaljubljenec v avtomobilizem prinaša tudi temo meseca o računalnikih v avtomobilih nekoč, danes in v prihodnje.
potocnik@videotop.si

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

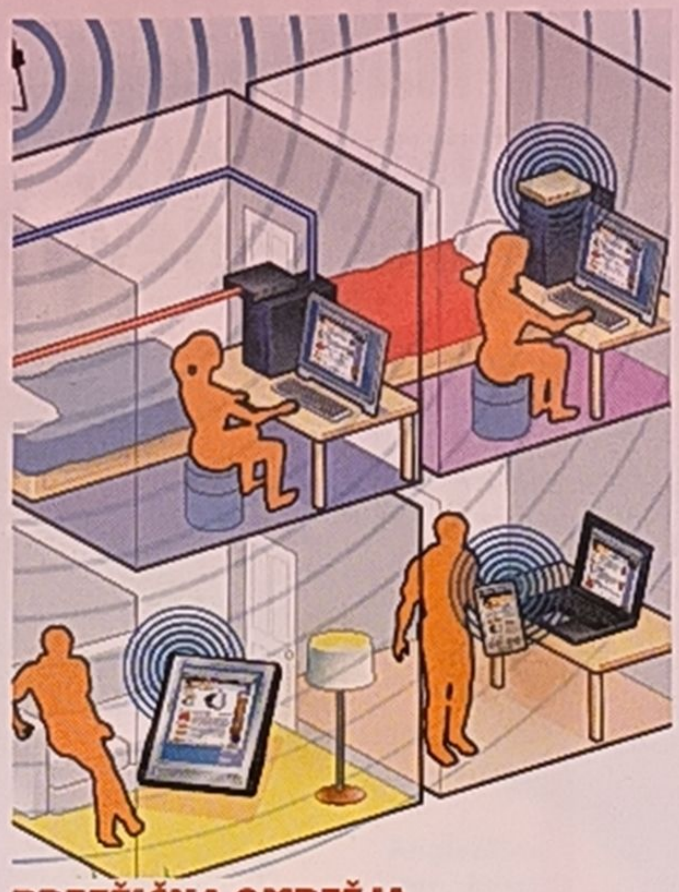


RAČUNALNIKI V AVTOMOBILIH

ABS, klima, digitalni radio... (**str. 22**)

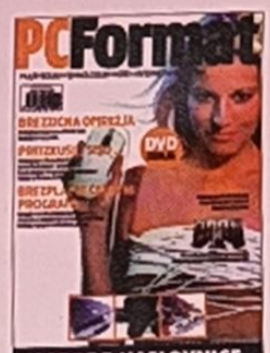
REAL-DRAW 1.5

Nasveti za uporabo risarskega programa. (**str. 88**)



BREZŽIČNA OMREŽJA

Povežite se, vendar brez nadležnih kablov. (**str. 80**)



ZGODBE Z NASLOVNICE
Kako najhitreje do njih...

22 Računalniki v avtomobilizmu
26 Doom III

OCENJENO

32 10 skenerjev
48 Procesorji
50 Photoshop 7
52 Jezikovni tečaji
64 Grand Theft Auto 3
68 Soldier of Fortune 2
70 Grand Prix 4

PLUS

47 Vsebina diska
80 Brezžična omrežja
88 Real-Draw 1.5
94 Pospešite GeForce

IZ PEKLA RAZKRIVAMO DOOM III

(str.26)

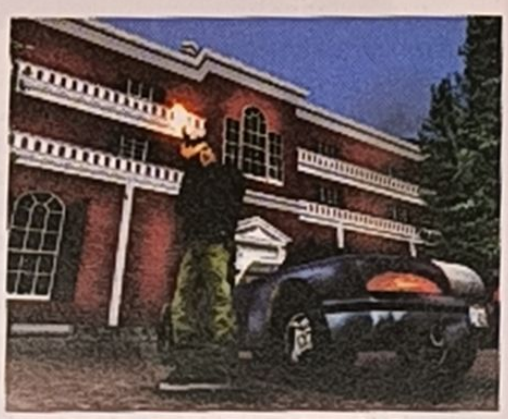
OGLAŠEVALCI

Acord-92 45, 54, 104, 108
Activision 107
Adi & Peter 52
Amis.net 92
Antipiratsko združenje 16
Big Bang Mega 10
Eon 18, 31
Florjančič Tisk 10
Kastner & Ohler 79
KFM 32
MK Založba 2
Optimedia 30
Quick Computers 105
Radio Center 48
Radio Krško 55
Radio Plus 51
Radio Viva 50
Severnica 46
Take 2 67
Total Atack 39
VideoToP 13 19
WLW 104

6 NOVICE
31 PREIZKUŠENO >>
56 IGRE >>
80 KAKO...

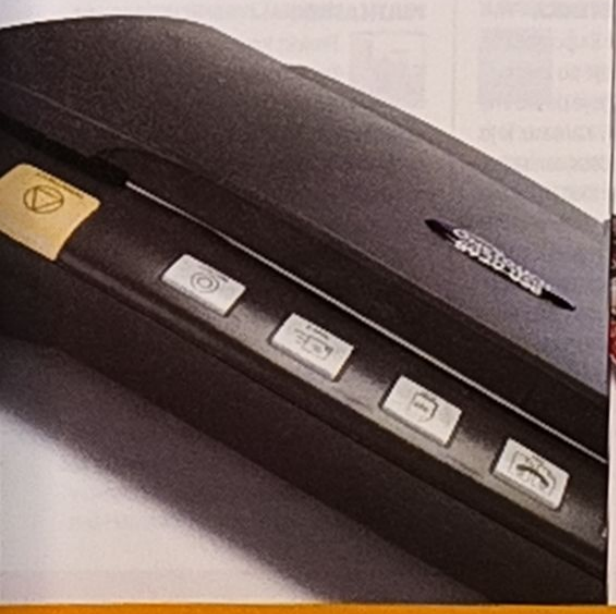
- **Se povezati** v brezžično omrežje
- **Namestiti** Bluetooth
- **Se znebiti** spywara
- **Uporabljati** Real-Draw
- **Pospešiti** GeForce kartico
- **Programirati** v OpenGL
- **Najbolje izkoristiti** Outlook
- **Ustvariti** svoje video spote

GRAND PRIX 4
Prvi opis dirkalnih nebes. **(str. 70)**



GRAND THEFT AUTO 3
Naposled je prispela na PC. **(str. 64)**

SUPERTEST
10 SKENERJEV **(str. 32)**



NAPOVEDI
Igrajte jih kmalu

59 Medieval
Vitezi! Kamera! Akcija! Srednjeveška strategija.
60 James Bond Nightfire
Napoved. Enostranska napoved.
61 Black Hawk Down
Ridley Scott na PC zaslonih.
62 Neverwinter Nights
Ko se pojavi Bioware, v deželi FRP posije sonce.
63 Deus Ex 2
Bo tudi nadaljevanje napovedalo prihodnost?

OPISI
Igrajte jih zdaj

64 Grand Theft Auto 3
Vrnitev dirkalne pretepačine.
68 Soldier of Fortune 2: Double Helix
Preluknjajte sovrage. Dobesedno.
70 Grand Prix 4
Bolidi. Dirkanje. Hitreje od misli.
73 Spider-man: The Movie
Lepljivo-prsti se vrača v slogu Sama Raimija.
74 F1 2002
GP4 je boljši, ampak ta ima najnovejše dirkalnike.
75 Duke Nukem Manhattan Project
Doom in Duke v isti številki. Uživajte.
76 Mobile Forces
Rageova *Unreal* akcija se spravi nad *Counter-Strike*.
77 Stealth Combat
77 The Italian Job
78 Hotel Giant
78 Ponovne izdaje
79 Monsterville
79 East Thunder

PLUS

42 Pretekle številke
42 Naslednji mesec
47 Vsebina diska
55 Opisi DVD filmov
72 Naročite se
105 Pisma bralcev
106 Hororskop

STROJNA OPREMA
Trde zadeve

32 Supertest skenerjev
Andrej se posveti umetnosti skeniranja.
40 Philips Rhytmic Wave 610 zvočniki
Še eni zvočniki za prostorski zvok.
40 Plošča Asus P4 B533
Plošča z i845E čipovjem za P4.
41 Canon Powershot A30
Pogled na še eno kamero, prijazno denarnici.
41 Waitec DVD-X515
Majčkena DVD komponenta z majčkeno ceno.
43 Teac CD-W540EK
Tako hiter, da je skorajda vžgal pisarno.
43 Gainward Ultra/650 XP Golden Sample
GeForce 4200 – najboljša izbira med grafičnimi karticami?
44 Plošča Asus P4 T533
Te oznake resnično znajo zmesti, kaj?
44 Ricoh DVD-R MP5120A-DP
DVD zapisovalnik za 120 tisočakov.
45 US Blaster zvočniki
45 Creative Webcam
46 Plošča Aopen AX4G PRO
46 Office Keyboard Special Edition
48 Primerjalni test procesorjev
Primerjamo najnovejše procesorje na tržišču.

PROGRAMJE
Mehkejše zadeve

50 Photoshop 7
Ta program je z razlogom najbolj uporabljan.
51 Internet Design Suite
Ustvarjajte strani preprosto in veselo.
51 uKreate
Profesionalne predstavitve so oddaljene en sam klik.
52 Jezikovni tečaji
Ne pravijo zastonj: »Kolikor jezikov znaš...«
54 MS Works Suite 2002
Microsoftov *Office* za plitve žepe
54 Pentazip 5.1

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Kaj prinaša Internet 2?

Preden odpoveste ADSL naročnino na "navaden" internet, vsaj preberite članek, za božjo voljo.

INTERNET 2

Popolnoma pričakovana reakcija bi bila, da ste ob omenjanju Interneta 2 pomislili na naslednika obstoječega medmrežja, kakršnega danes vsakodnevno uporabljamo. Ampak, vaša ADSL linija ostaja varna investicija, kajti situacija je nekoliko drugačna – in bolj zapletena, kot bi pričakovali. Internet 2 je v bistvu nekakšna vrnitev v izhodiščni položaj. Internet, kot ga poznamo danes, je nastal kot ameriško vojaško omrežje, nato pa dolga leta služil izključno v akademske namene. Takrat je internet bil še daleč od komercializacije in univerze so lahko v celoti in v miru izkoriščale zmožnosti takratnega omrežja v, khm, znanstvene namene (pri tem najbrž mislijo na IRC in podobne "univerzitetne" reči). Kakor koli že – natanko to bi naj bil Internet 2.

V bistvu gre za projekt vzporedne mreže znanemu internetu, do katere imajo dostop samo člani konzorcija Internet 2, pod vodstvom organizacije UCAID (The University Corporation for Advanced Internet Developement). Osnova omrežja je mrežna infrastruktura z imenom Abilene, katerega hrbtenica dopušča hitrosti do 2.5 GB/s, s posebnimi eksperimentalnimi prijemi pa celo do 10 GB/s. Omrežje povezuje predvsem ameriške univerze in raziskovalne centre podjetij, ki se ukvarjajo z internetnimi tehnologijami, cilj projekta Internet 2 pa je omogočiti razvoj nove generacije internetnih aplikacij, ustvariti visoko zmogljivo omrežje v raziskovalne in pedagoške namene ter omogočiti migracijo novih tehnologij in izkušenj v komercialni internet. Zadeva bi naj bila torej nekakšen simuliran svet, v katerem bi se spletni programi in tehnologije pripravljali na vstop v surov in krut svet klasičnega interneta, v katerem bodo dnevno podvrženi spamu, napadom hekerjev in podobnim umazanijam. Nekakšna univerza za spletne tehnologije, če hočete. Konzorcij Internet 2 danes že sestavlja več kot 190 ameriških univerz, ki trdno sodelujejo z industrijo in vladnimi organizacijami.

S čim se ukvarjajo?

Mrežne aplikacije nove generacije, ki so si zadale utopično nalogo omogočiti ljudem po celem svetu interaktivni dostop do informacij na način, ki v obstoječem komercialnem internetu ni mogoč, so ena bistvenih nalog na njihovem seznamu. Pri tem gre predvsem za učenje na daljavo, daljinsko upravljanje različnih instrumentov (merilne postaje, teleskopi), dostop do ogromnih baz podatkov v realnem času, prenos videa visoke kakovosti na zahtevo, navidezna resničnost in še ogromno drugih aplikacij, ki potrebujejo izjemno hitre povezave.

Nadalje so tukaj nove storitve omrežja, kot so npr. multicasting in nov način naslavljanja IPv6, ki se trenutno intenzivno testirajo v omrežju Internet 2. Te storitve se izdelujejo tako, da že podpirajo

>> GLAVNE TOČKE PROJEKTA INTERNET 2

Kaj konkretno so že razvili v projektu Internet 2 in kaj to pomeni za navadnega uporabnika.

NAČIN NASLAVLJANJA

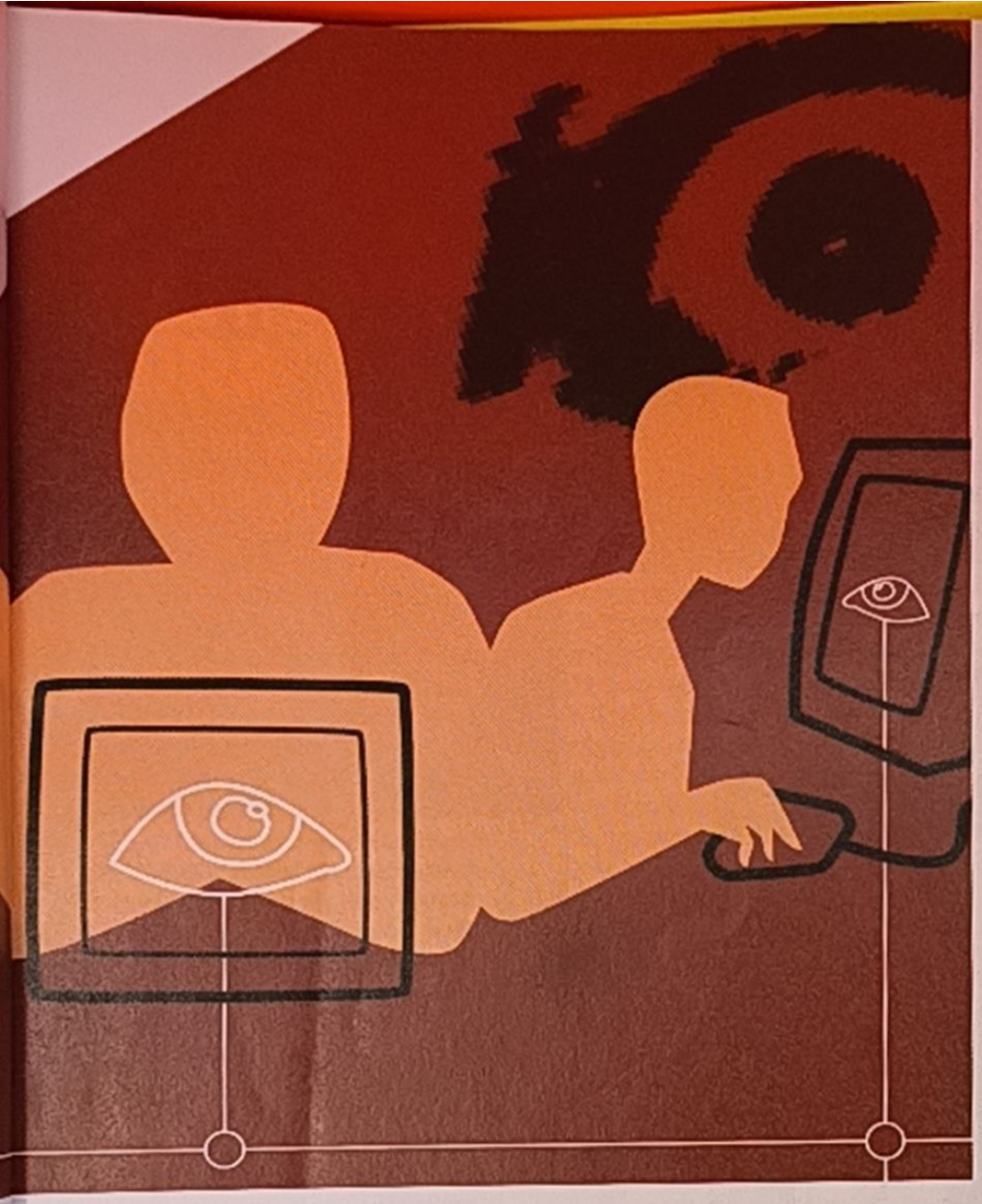
Internet 2 je uvedel nov način naslavljanja. Trenutno se v komercialnem internetu uporablja način IPv4, ki uporablja 32-bitni naslov (IP naslov). Projekt Internet 2 je uvedel način naslavljanja IPv6, ki uporablja 128-bitni naslov. To pomeni da imamo trenutno na razpolago 4.294,967.296 unikatnih IP naslovov, kar je daleč premalo saj je bilo že leta 2001 na svetu 6.170,000.000 prebivalcev. IPv6 pa ponuja kar 340,282.366,920.938,463.463,374.607,431.768,211.456 unikatnih IP naslovov, kar zadostuje za nekaj časa (tudi če vaš mobilni telefon in mikrovalovna pečica dobita lasten IP).

VISOKO ZMOGLJIVA HRBTENICA

Projekt Internet 2 uporablja za hrbtenico omrežje po imenu Abilene. Omrežje je dobilo ime po železniškem skladišču v Kansasu, ki je nastal leta 1860 in hitro postal center za trgovino in potovanje ameriških pionirjev. Danes omrežje omogoča pretok podatkov do 2,5 Gbps po hrbtenici in pretok 100 Mbps med uporabniki. Eksperimentalno so dosegli tudi prenose do 10 Gbps. V primerjavi z danes razširjenim standardom ADSL, ki ponavadi omogoča do 512 kbps (ali 0,5 Mbps), so te hitrosti resnično orjaške.

MULTICASTING

Projekt Internet 2 daje veliko pozornosti na pošiljanje istih podatkov s strežnika več uporabnikom (multicasting). Glavna problematika tega področja je zanesljivost vzpostavljene povezave, čim manjša obremenitev omrežja ter seveda kvaliteta storitve. Že danes lahko po omrežju Internet 2 gledate film v DVD kvaliteti ali v še višji kvaliteti, kot je visoko-ločljivostna televizija. Sicer s tem le še podpirajo lenobo ljudi, ampak gotovo ne bi imeli nič proti, če vam ne bi bilo treba hoditi v videoteko, ampak bi film enostavno naročili po internetu? Kadar koli in kjer koli (tudi na mobilnem telefonu).



poprej omenjene aplikacije in bodo v bodoče omogočale komercialnemu internetu ponuditi višjo stopnjo zanesljivosti. Naša ideja o "sesutju interneta" izpred dveh mesecev torej po novem pade v vodo. Tretji pomemben segment je programska oprema "middleware", ki je za uporabnika nevidna, predstavlja pa temelje za napredne aplikacije. Tovrstno programje skrbi predvsem za varnost in združljivost standardov, kar sta danes dve izmed večjih napak medmrežja.

Kaj pa manjka mojemu internetu?

Ob dejstvu, da danes več kot pol milijarde ljudi občasno uporablja splet in da jih redno deska čez 200 milijonov uporabnikov (do leta 2005 bo število rednih deskarjev naraslo na 350) ter komercializacijo, ki dandanes internetne terminale vgrajuje skorajda že v hladilnike in mikrovalovne pečice, potem je jasno: svet postaja manjši, uporabniki so vedno zahtevnejši, obstoječa internet infrastruktura pa je še najbolj podobna stari tlakovani cesti iz rimskih časov. Vse izkušnje novega visoko zmogljivega omrežja bodo v končni fazi le prišle do navadnega uporabnika in bodo tako oblikovale bodočnost komercialnega interneta. Ko boste doma uživali v filmih DVD, ki jih bomo gledali kar preko interneta, se spomnite ubogih belih halj, ki so vam vse to omogočile.

PCF

DALJINSKO UPRAVLJANJE Z INSTRUMENTI

Še ena poglavitna točka projekta Internet 2 je daljinsko upravljanje z instrumenti. Vsi vemo, da so določeni instrumenti strahotno dragi oziroma so vezani na specifično lokacijo (npr. teleskopi, ki zahtevajo kraje s čim bolj jasnim nebom). Potem so tu še ljudje, ki imajo ogromno izkušenj in znanja z določenega področja, vendar ne morejo biti istočasno navzoči na več krajih (npr. kirurgi). Aplikacije Internet 2 omogočajo vzpostavitev navidezne resničnosti (kot bi imel instrument pred seboj) in daljinsko upravljanje z instrumentom. Tako lahko laboratorij v meglenem Londonu opazuje jasno nebo nad Havajskim otočjem preko spleta.

NAVIDEZNA RESNIČNOST

Tudi navidezna resničnost je temeljno področje raziskav v projektu I2. Razvijajo se tako strojne, kot tudi programske rešitve, področje uporabe te tehnologije pa je izredno široko. Eno izmed najbolj zanimivih področij je (poleg daljinskega upravljanja) navidezna konferenca. Poslovnežem s celega sveta ni več potrebno potovati na tisoče kilometrov daleč zaradi poslovnih razgovorov, saj se lahko usedejo za navidezno mizo s svojimi partnerji in se vse dogovorijo kar preko interneta, kot bi resnično bili v enem prostoru.

Readme.txt

Jupii! Evropski načrti za vladni nadzor nad elektronsko pošto so padli v vodo. Znova lahko naložim načrte za izdelavo atomske bombe. Na tvojem mestu tega ne bi počel.

Zakaj ne?
Ker te še vedno opazujejo.

Kdo to?
Vsi.

Ampak, mislil sem, da so preklicali vohunske načrte?
Ah, to je bil le delček zakona o nadzoru nad internetom. Zakon je še vedno veljaven.

Torej ljudje lahko vohunijo za menoj?
Tako je. Policija, varnostne službe, ko se posodobijo morda celo Davčna uprava, kdo ve.

Uh, hudo! Kaj lahko ugotovijo?
Naslove ljudi, ki jim pišeš ali tistih, ki pišejo tebi, spletne strani ki si jih obiskal, telefonske številke, ki si jih poklical, ljudi ki so poklicali tebe, podrobnosti o IRC pogovorih in tvoj položaj.

Moj položaj?
Mobilni telefon lahko izda tvoj položaj v premeru 100 metrov. Tako bodo podatki s tvojega telefona pokazali, kje si se nahajal v zadnjih sedmih letih.

Sedmih letih?! Šališ se!
Ne. Če vlade evropskih držav dobijo kar zahtevajo, bodo te podatke hranili sedem let. In Slovenija bo kot kandidatka za članstvo morala sprejeti enake zakone.

Zakaj?
Tako varujejo splošno varnost, se borijo proti kriminalu in pomagajo vojni proti terorizmu.

Ampak hudobneži bodo gotovo uporabljali anonimne elektronske naslove in telefone na predplačilno kartico in tako naprej?
Hej, kdo pa je rekel, da je zakon popoln?

Boste trpeli umazanijo?

Pol sveta uporablja KaZaA, čeprav je polna zlobnega spywara.

***KaZaA*-jeva zarota se nadaljuje ... Podjetje so že obtožili, da je uporabljalo umazane trike za odklop prvotnega *Morpheusa*, sedaj pa lastnika *KaZaA*, Sharman Networks, nadalje obtožajo za zlobno uporabo spyware programov. Zato je toliko bolj zanimiv nov program, *KaZaALite*, alternativna različica storitve P2P, ki jo je ustvaril razjarjeni uporabnik uporabniki *KaZaA*.**

Ker *KaZaA* ne funkcionira, če izklopite spyware programe, ki se namestijo, *KaZaALite* namesti lažne datoteke, s katerimi prevara program, da ta predvideva, da skrivni programčki v ozadju še vedno opravljajo svoje delo. Obrnite na stran 87 za nasvete, kako se znebiti spywara.

ZAHRBTNEŽI

Spyware, ki se skriva v *KaZaA*

CyDoor

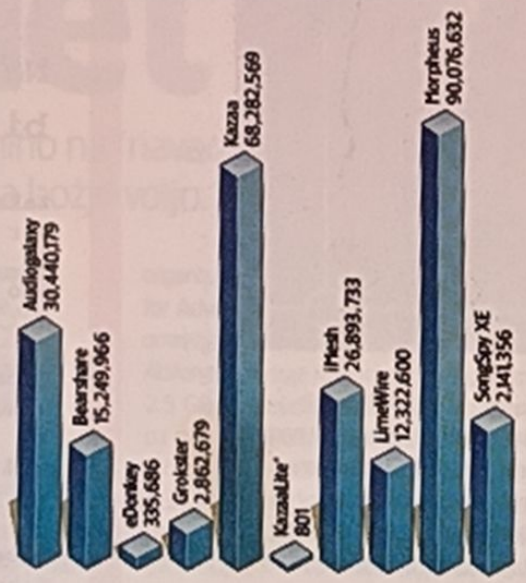
Najmanj škodoželjen od vsega spywara v *KaZaA* je *CyDoor*, ki je odgovoren za tista nadležna samodejna pojavljanja reklam. Prav tako prikazuje oglase v spodnjem levem oknu *KaZaA* in *CyDooru* pošilja informacije o tem, na katere ste kliknili, tako da prejemate oglase, ki so prirejeni vašem okusu.

BDE/B3D

Ta del je grozljiv – pod preobleko 3D dodatka, poveže ta spyware vaš PC na drugo mrežo P2P, imenovano Altnet, od koder zajema svoje oglase. Vendar to še ni nič, saj program uporablja del vašega procesorja in tako poganja procese na mreži. Razvijalec Brilliant Digital nato prodaja prosti čas vašega procesorja podjetjem, ki potrebujejo dodatno procesorsko moč.

P2P VOJNA!

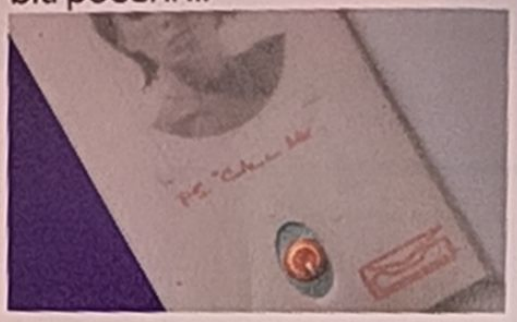
Kateri program za izmenjavo datotek je najbolj priljubljen?



Število nalaganj z downloadi

Papirnati telefon

Pogovori bi resnično morali biti poceni ...



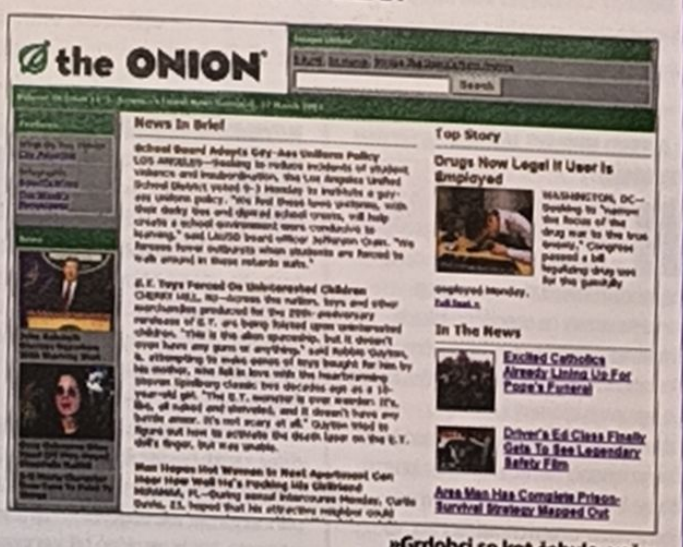
Mobilni telefon, izdelan iz papirja, je bil letos nagrajen s Sonyjevo nagrado "Design Award". Izdelek študenta Stephena Forshawa – ki ga je poimenoval PS Call Me – uporablja mikročip in mikrofon, ki se skrivata v tankem pisalnem papirju. Na papir lahko normalno pišete, ko prejemnik prebere sporočilo, pa lahko preprosto pritisne na gumb in pokliče pošiljatelja. Papir zložijo v obliko pravokotnika, ga prislonijo k ušesu in pritisnejo na majčken gumbek, da aktivirajo klic. Celotna komunikacija – dolžina le-te je odvisna od pogovornega časa, ki ga je pošiljatelj kupil – se sproti snema na mikročip. Stephen je svojo nagrado prejel v Londonu, vendar mu je Sony ponudil službo v Tokyu, kjer bo nadaljeval z razvojem koncepta.

SPLETNA STRAN MESECA THE ONION

Tokrat vam za spremembo predstavljamo eno boljših strani onstran luže.

Da, vemo, da gre za zelo znano stran, ki ste jo bolj izkušeni spletni deskarji že zdavnaj odkrili, ampak nekako smo menili, da bi za spremembo v naši rubriki predstavili tujo spletno stran in ljudem pokazali The Onion (**www.theonion.com**) – vsaj vsem tistim, ki je še ne poznate. Svoj čas so o spletni strani govorili kot o članu spletne Svete Trojice (skupaj z Yahoo in Amazon) in glede na to, da spletišče ničesar ne prodaja ter nikomur ne ponuja brezplačnega elektronskega naslova, resen dosežek.

Stran je vredna ogleda tudi za vse tiste, ki po vseh stereotipih, najrazličnejših dogodkih in dejstvu, koga so pač izvolili za predsednika, ne verjamejo da Američani vseeno *imajo* smisel za ironijo. Če ste eden teh, boste morda celo šokirani, saj je The Onion primer najčistejše satire, ki jo lahko izbrskate na spletu. Pravzaprav se je pričelo v papirnati obliki, kot časopis, ampak glede na to, kako da ljudje vedno bolj postajamo lovci na brezplačne zadeve, je pravi uspeh doživel šele v svoji spletni izdaji. Nasmejte se ob zgodbah, ki nosijo naslove v slogu »Državi, ki sta se spoznali preko interneta, sta si napovedali vojno« ali pa preberite neverjetne zgodbe, kot je tista »Skozi čas potujoči najstnik poroča o tem, da 23. stoletje smrdi«. Resnično odlične zadeve in če ste z angleščino na ti, prav gotovo stran, na katero se boste vedno radi vračali.

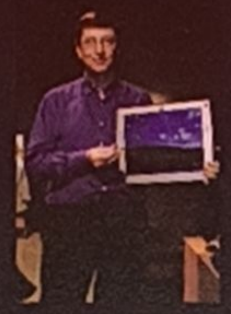


»Grdobci so kot čebula, veš.«

www.framleyexaminer.com
www.seethru.co.uk
www.suck.com

NEZDRUŽLJIVA MIRA

Mar se niti v svoji hiši ne morejo dogovoriti o standardizaciji?



Microsoft se je znašel pred neprijetno težavo glede njihovega »domačega spremljevalca«, računalnika Mire, potem ko je eden od vodilnih pri podjetju razkril, da naprava ne bo delovala z računalniki, ki poganjajo Windows XP Home Edition.

Mira je namenjena domačemu tržišču, medtem ko je Tablet PC, zmogljivejša in popolnoma funkcionalna naprava, namenjena poslovnemu trgu. Vendar pa Mira trenutno deluje le z Windows XP Professional, kajti ta ima ključen del programja, ki je potreben za delovanje Mire - programski strežnik, ki podpira Remote Desktop Protocol (RDP).

Da bi se izognili težavi, Microsoft razmišlja o izdaji servisnega paketa za XP Home Edition, ki bo vključeval strežnik RDP ali pa bodo uporabnike prisilili, da svoj sistem nadgradijo na Windows XP Professional. Vendar pa to ni prva ovira, ki bi jo morali potencialni uporabniki Mire preskočiti. Prvič je Miro nemogoče uporabljati v navezi s Tablet PC-jem, drugič pa morajo skonfigurirati svoj PC in povrhu vsega dokupiti še mrežno kartico za brezžično omrežje.

Žal stroški Mire tako strmo naraščajo. Ne samo, da bodo uporabniki morali za napravo odšteti od 500 do 800 USD (za Tablet PC bodo zahtevali okrog 1.600 USD), še 100 USD za PCI kartico WLAN, potencialnih 200 USD za kopijo Windows XP Professional in tako vas bo nakup zaslona ob njegovem izidu, ki ga boste priključili na računalnik, lahko stal do 1.000 USD.

www.microsoft.com/windowsxp/mira/

Kaj je Lindows?

Kmalu boste morda poganjali MS Office na Linuxu.

Popoln operacijski sistem? Bomo videli ...

Vam je všeč ideja Linuxa, vendar želite Office? Lindows je nov operacijski sistem Linux, ki poganja tudi Windows programje. Njegovi stvaritelji trdijo, da zadeva kombinira stabilnost Linuxa z združljivostjo – in preprostostjo uporabe – Windows.

Ko se operacijski sistem pojavi v prodaji to poletje, bo stal okrog 20 tisočakov. Ampak, kaj o njem meni Microsoft? Gigant je decembra tožil Lindows, saj so Microsoftovi odvetniki trdili, da ime krši avtorske pravice, vendar se jim je to skorajda maščevalo, ko je sodišče razsodilo v prid Lindows, sodnik pa se je celo vprašal, kaj daje Microsoftu pravico zaščititi besedo "Windows" (t.j. Okna).

"Čeprav so se pri Lindows.com zavestno odločili, da se bodo igrali z ognjem ter svojemu podjetju in izdelku dali ime, ki se za eno samo črko razlikuje od najbolj razširjenega kosa programske opreme na svetu, bi lahko sklepali enako, da se je Microsoft odločil za tvegano potezo, ko je leta 1983 poimenoval svoj izdelek po terminu, ki se je v računalniškem svetu uporabljal kot sinonim za možnost uporabe oken v grafičnem operacijskem sistemu," je zapisal ameriški sodnik John Coughenor.

www.lindows.com

>> ODLISTAJTE

"Vsi si želijo svojega, vendar le malokdo ve, kaj bi z njim počel."

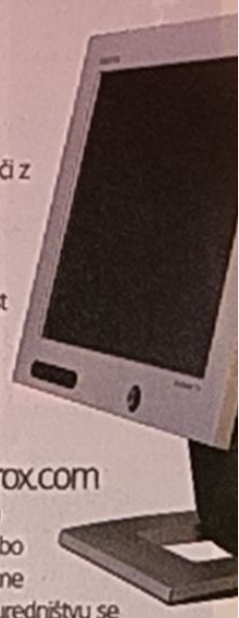
Supertest skenerjev, str. 32

na obzorju

Privlačna oprema, ki se prebija na police naših trgovin.

Monitorji Porsche

150.000 SIT www.samsungelectronics.com



Pozabite na iMaca, saj je Samsung združil moči z oblikovalskimi norci pri Porscheju in se odločil pričeti proizvajati seksi ozke LCD monitorje. Vendar ne gre le za lep videz, saj bo zadeva ponujala visoko ločljivost, vrhunsko osvetljenost in na splošno visoko kakovost, ki jo lahko pričakujemo od Samsungovih monitorjev.

Matrox Parhelia

Okrog 100.000 SIT www.matrox.com

Ravno ko ste pomislili, da nVIDIA monopolizira tržišče 3D kartic, se pojavi Matrox s kartico, ki bo morda odpihnila GeForce4. Obljubljajo 512-bitne procese, AGP 8x in 16x anti-aliasing. Fantje v uredništvu se slinijo ob misli na igranje iger na treh zaslonih, prvi opis pa vam prinašamo že naslednji mesec.

VIA Tablet PC

Okrog 100.000 SIT www.via.com.tw

Skorajda ne mine dan, da ne bi dobili napovedi novega tablet PC-ja in vsiljuje se nam vprašanje, če gre resnično za stvar prihodnosti. VIA očitno meni tako in njihov nov tabletni model počne skorajda vse, kar zmore notesnik, s težo manj kot kilogram. Zadeva je opremljena z USB 2.0, FireWire in Wi-Fi, kar omogoča preprosto povezavo s pisarniškimi PC-ji, pa tudi cena je presenetljivo nizka.

WLI-CF-S11G

30.000 SIT www.buffalo-technology.com

Ta smešno poimenovana naprava se priklopi na vtič Compact Flash II in vašemu PDA-ju prinaša brezžično povezljivost s PC-jem. Fantastično.

Sony Ericsson P800 Smartphone

Bo potrjeno www.sonyericsson.com

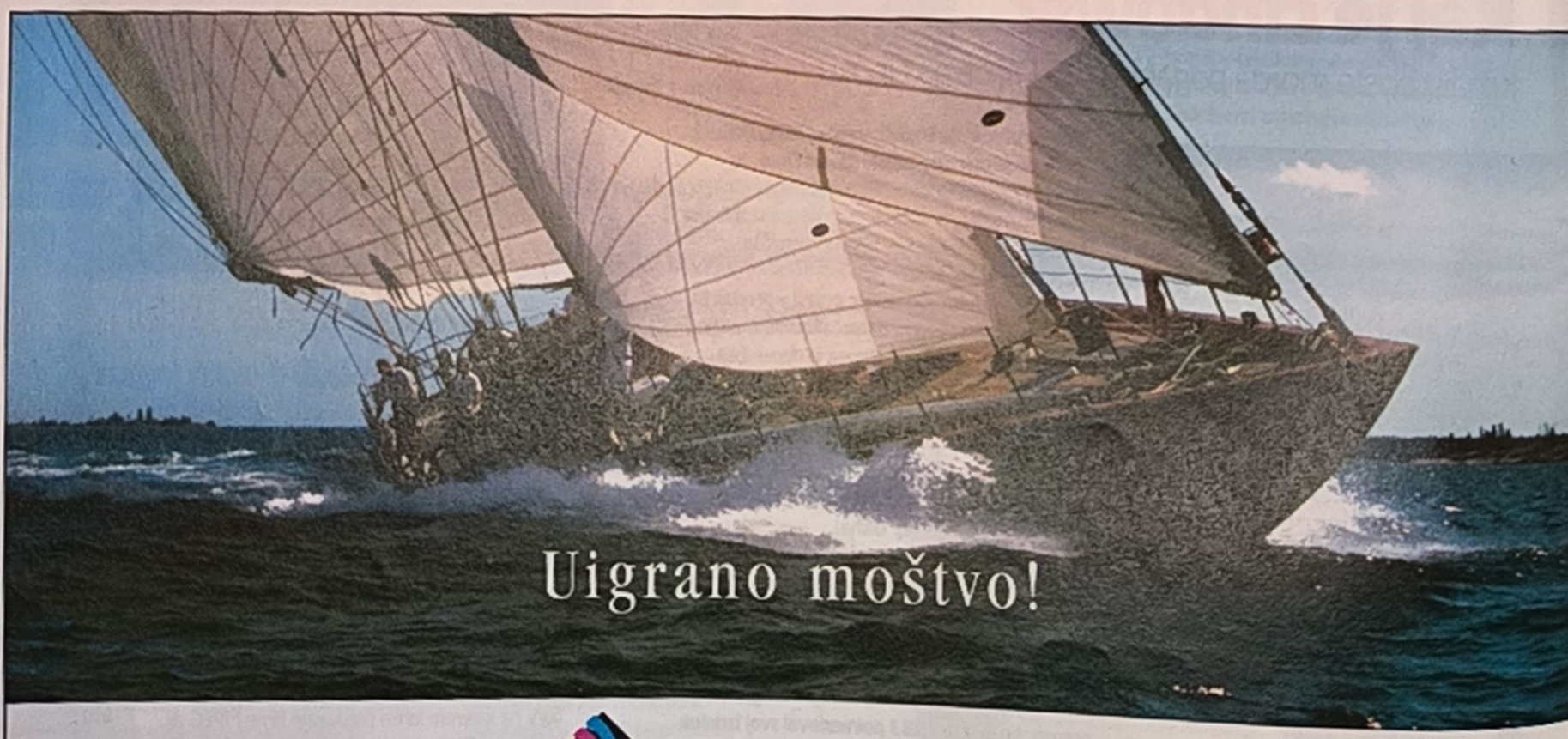
Kombinacija telefona in PDA, z zaslonom ločljivosti 208 x 320, ki je zmožen prikazati 16 milijonov barv, na katerem lahko predvajate filme MPEG ali igrate igre. Zaslon je občutljiv na dotik, na hrbtni strani pa se nahaja majhna kamera, s pomočjo katere lahko prijateljem pošiljate fotografije. Telefon podpira GPRS, prihaja pa z 12 Mb internega spomina. Če dodamo, da ponuja P800 kar nekaj lastnosti računalnikov, morda trenutno le ni tako dober čas za nakup PDA-ja?

Opis dogodka

PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI

BIG BANG

	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI VEČNAMEMBNOST PC-Plus namiznih in prenosnih računalnikov. OSTRINO Ilyama, Hansol in Lite-On klasičnih ter LCD monitorjev	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI LEPOTO fotografij, ki jih naredijo Canon tiskalniki. Za udeležbo dobiš tvojo najlepšo fotografijo.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI Računalnike ZA VSO DRUŽINO. Namizni in prenosni računalniki Compaq Presario.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI UČITNKOVITOST Hewlett Packard prenosnih računalnikov in mogočni BARVNI SPEKTER Hewlett Packard tiskalnikov.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI UPORABNOST medijev MMore, igralnih pripomočkov, kamer in mišk Typhoon, pribora Curtis in tiskalnikov Sharp.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI Kako ZABAVNO je s Sony PlayStation-om in Sony dodatki.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI BREZSKRBNOST ob računalniških igrah s Thrustmaster pripomočki. Če boš med najboljšimi dobiš nagrado.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI ZANESLJIVOST Belkin, Surge Master ter We.Come zaščite, kablov in mrežne opreme.	PRIDI, POGLEJ IN PREIZKUSI NEPRECENLJIVOST SPOMINOV, narejenih s Pinnacle obdelavo video posnetkov.
Koper Center Supernova Ankaranska 3 a Tel.: 05/ 630-65-03	19.08-24.08	12.08-17.08	05.08-10.08	01.07-06.07	22.07-27.07	29.07-03.08	15.07-20.07	08.07-13.07	26.08-31.08
Kranj Koroška c. 53 Tel.: 04/ 202-66-80	19.08-24.08	01.07-06.07	22.07-27.07	29.07-03.08	26.08-31.08	05.08-10.08	08.07-13.07	12.08-17.08	15.07-20.07
Maribor Pobreška 18 EuroPark Tel.: 02/ 320-39-36	26.08-31.08	19.08-24.08	29.07-03.08	12.08-17.08	05.08-10.08	22.07-27.07	01.07-06.07	08.07-13.07	15.07-20.07
Ljubljana BTC Šmartinska 152 BTC Hala 11 Tel.: 01/ 587-35-73	26.08-31.08	19.08-24.08	12.08-17.08	05.08-10.08	01.07.-06.07	15.07-20.07	29.07-03.08	22.07-27.07	08.07-13.07
Ljubljana Rudnik Center Supernova Jurčkova cesta 228 Tel.: 01 / 420 25 74	29.07-03.08	26.08-31.08	05.08-10.08	22.07-27.07	19.08-24.08	08.07-13.07	12.08-17.08	15.07-20.07	01.07-06.07



Florjančič tisk

PREDSTAVNIŠTVO LJUBLJANA
1000 Ljubljana, Koseška c. 8
tel.: +386 (0)1 58 19 253
fax: +386 (0)1 58 19 221

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

Poletni računalniški festival

Julija in avgusta v trgovinah Big Bang Mega.

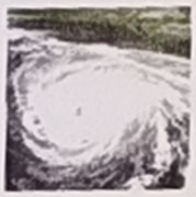
Glede na to, da z branjem PCF dokazujete svojo ljubezen do računalništva smo menili, da vas bo zanimala prireditev, ki letos že tretjič poteka v trgovinah Big Bang Mega. Dogodki se bodo zvrstili med 1. julijem in 31. avgustom pod sloganom »Pridi, poglej in preizkusi«.

Zelo lepo in prav je prebirati teste opreme ampak včasih je pred nakupom zadevo vredno preizkusiti. In ker vas večina trgovcev ob omembi česa podobnega zavrne, je Festival pravo mesto za ogled vročih tehnologij. Tako vam ponujajo priložnost preizkusiti sestavljene namizne in prenosne računalnike, LCD monitorje, najnovejše tiskalnike, volane in igralne palice, konzole PlayStation 2, obenem pa vam bodo demonstrirali obdelavo video posnetkov ter organizirali tekmovanja v računalniškem dirkanju. Če k temu dodamo še dejstvo, da lahko z odgovorom na vprašanja pridete do vredne nagrade, potem nimate razloga, da se ne bi pred poletno vročino skrili v njihove prostore ter demonstratorjem kratili čas s svojimi vprašanji.

Za natančen razpored dogodkov sprehodite svoje oči nekoliko v levo. Medijski sponzor prireditve je PC Format.

In sedaj ... vreme

Japonski superračunalnik lahko preračuna oblake.



Kar predolgo so frazo "navidezni svet" za nami metale spletne strani, ki so želele, se na udejstvujemo aktivnosti, kot so klepetanje/nakupovanje/flirtanje. Vse skupaj je bilo ponavadi pospremljeno z izbiro lika, ki bi nas naj predstavljal. Na srečo so ti časi minili, brihtne glave v japonskem Centru za pomorstvo v Kanagawi pa so za frazo iznašli nov pomen. Sestavili so namreč superračunalnik, ki je sposoben natančno modelirati celoten svet ter simulirati vremenske vzorce, kar bi nam naj pomagalo pri razumevanju vremenskih fenomenov, kakršen je bil El Nino. Stroj so poimenovali Simulator Zemlje, računalnik pa je sposoben izpeljati 35 trilijonov operacij na sekundo (FLOPS). Za primerjavo naj vam povemo, da je bil prejšnji najhitrejši računalnik na svetu sposoben izpeljati ubogih 7 trilijonov FLOPS-ov, medtem ko naš pisarniški PC sopiha že pri bednih 625 milijonih..

In ravno, ko se Boštjan odloči, da si podobnega namesti v kuhinjo, je prišel drugi del novice, ki pravi da zadeva meri v velikost treh teniških igrišč. In kdo pravi, da strup prihaja v majhnih stekleničkah?

www.jamstec.go.jp

ALI STE VEDELI?

Vaš PC skladišči 400-krat več bakterij kot povprečno sedalo toaletne školjke. Raziskovalci z univerze v Arizoni so preučili rezultate analiz osebnih delovnih prostorov in pisarn ter ugotovili, da čeprav največ bakterij čepi v telefonih, tipkovnice na zaostajajo veliko za njimi. Zato se spomnite, da svojo mizo in predmete na njej kdaj pa kdaj pobrišete s protibakterijskimi krpami (in ne, ne vprašajte nas, kakšne so to).

Sonyjevo zgradbo v Tokyu vsako leto obišče 5,6 milijona obiskovalcev, ki želijo položiti svoje prste na najnovejšo tehnologijo in najbolj vroče prodajne artikle na Japonskem ali pa tiste, ki bodo to šel postali. Zgradba ima 8 nadstropij, veliko predstavitvenih dvoran in restavracij, največ zanimanja pa privlačijo roboti za domačo uporabo (glej stran 14) ter celotno nadstropje Sonyjevih prenosnih in namiznih računalnikov VAIO

40 LET VIDEO IGER

V londonski galeriji Barbican poteka skozi celo poletje v organizaciji revije Edge, angleškega založnika Future Publishing, igričarska razstava pod naslovom *Game On*, ki obravnava igričarsko kulturo – od njenih začetkov leta 1962 in igre *Space Wars* ameriškega univerzitetnega profesorja (štejejo jo za prvo igro vseh časov), pa vse do *Grand Theft Auto 3* in današnjih časov, ko je letni zaslužek v poslu z igrami že pred nekaj leti presegel zaslužke kinematografov.

Prejšnji mesec smo se udeležili letnega srečanja urednikov edicij Future Publishinga v Bathu in to priložnost izkoristili, da odigramo izvirni *Pong* (štejejo jo za prvo komercialno igro vseh časov), sesujemo veselice v prvotnih *Space Invaderjih* in se med desetinami izvirnih avtomatov spomnimo na nepozabni *Defender*. Klub trudu nekaterih angleških kolegov ostanemo v le-tem do danes nepremagani. V kolikor se čez poletje odpravljate v London, si je zadevo vredno ogledati.

NAGRADNA IGRA

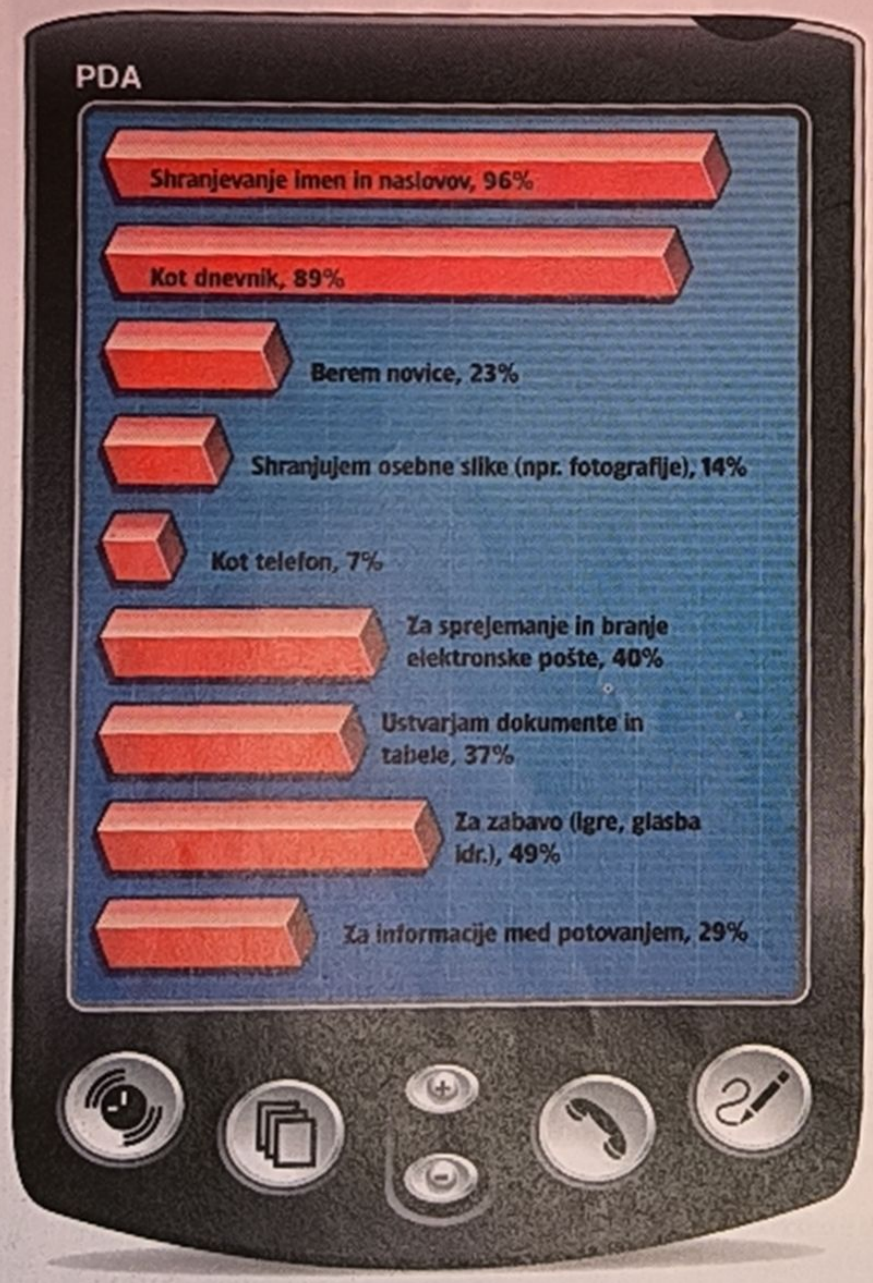
Te dni naj bi se v slovenskih trgovinah znašel drugi dodatek za eno izvirnejših iger lanskega leta, *Operation Flashpoint*, ki vas je postavila na bojišče in vam morda celo bolje kakor film Ridleya Scotta pokazala, kaj pomenijo grozote vojne, ko se enkrat resnično najdete na bojišču. *Resistance* prinaša nov pogled na znano zgodbo, s popolnoma novim otokom (okrog 100 km2 novega ozemlja) ter izboljšanimi teksturami, tokrat prvič v visoki ločljivosti, in modeli likov, ki bodo znali uporabiti vašo najnovejšo besno 3D kartico. *Resistance* je seveda lahko vaš – vse, kar morate storiti, je to, da na spletu poiščete informacije o dodatku ter nam na naš naslov info@pcformatslo.net sporočite, koliko posameznih misij za enega in več igralcev ponuja dodatek, če ne štejemo glavne kampanje. Rok za oddajo odgovorov je 22. julij, kot vedno pa v nagradni igri ne smejo sodelovati člani uredništva, zaposleni pri VideoToP-u ali njihovi hišni ljubljenčki.

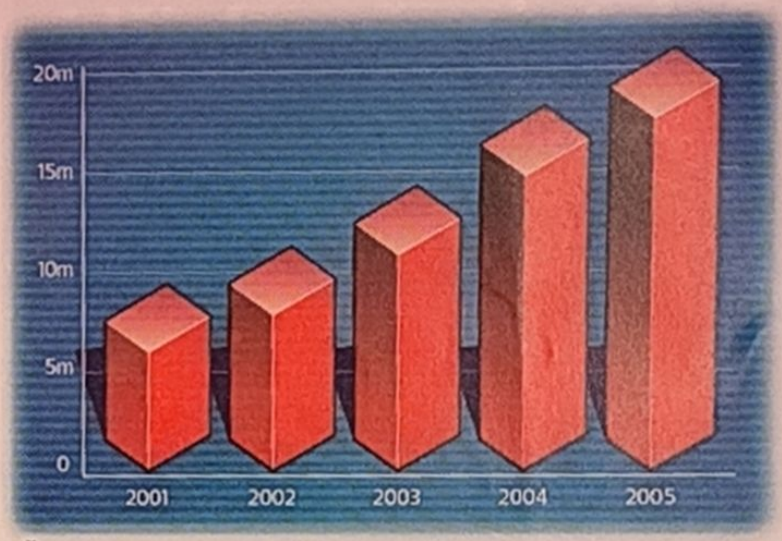
KAKO JE PHOTOSHOP SPREMENIL SVET

Premlete številke

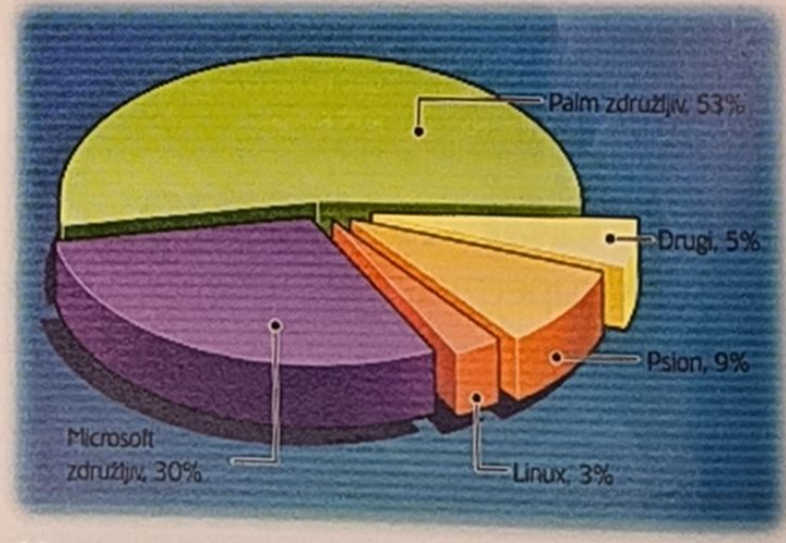
Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet...

PDA-JI Kako uporabljate svojega?





Število prodanih PDA-jev ali napovedi prodaje



Vrste uporabljanih PDA-jev

Podatki Computer Weekly / Cahners In-Stat

↑ DOBER MESEC

Indiana Jones

Ne samo, da George Lucas zadnje čase precej govori o pričetku snemanja četrtega nadaljevanja filma, temveč je tudi Activision napovedal novo igro Dr. Jonesa za PC. *Indiana Jones and The Emperor's Tomb (Raider?)* izgleda resnično osupljivo in se bo spopadel z naslednjo igro iz Eidosovega opusa Lare Croft.

3D kartice

Ali je mogoče, da je nVidiino mesto na prestolu 3D grafičnih kartic ogroženo? Najnovejši izdelek Matroxa, Parhelia 512, ponuja toliko več kot nVidia – napovedana je propustnost spomina 20 Gb/s, neverjetni 16x antialiasing, 256 Mb RAM-a in celo možnost igranja iger na treh monitorjih. Več naslednji mesec.

Apple

Nov iMac morda res izgleda neumno, vendar je Applu prinesel velik uspeh. Kot so poročali analitiki podjetja IDC, je prodaja ustvarjalcev Maca v prvem četrtletju 2002 zrasla za kar 5,4 odstotka.

↓ SLAB MESEC

Nezaščiteni pošiljatelji elektronske pošte

Zloglasni virus Klez se je maja vrnil na sceno na velika vrata, v svoji novi preobleki .H. Za razliko od večine virusov, Klez tokrat ne uporablja vaše programske opreme za razpošiljanje elektronske pošte, temveč lasten strežnik SMTP ter na vašem disku poišče adresar. Lahko ga celo prejmete kot sporočilo, ki ponuja protistrup za Klez.

MSN Messenger

Microsoft in varnostne luknje – večna terna. Tokrat pa se je v glavni vlogi znašel gigantov program za spletni klepet. Zadeva je dovolila hekerjem, da so poganjali kakršno koli programsko opremo na vašem PC-ju, do katerega so dostopali preko *Messengerja*. Obliži, ki odpravijo to nepravilnost, so na voljo na spletni strani MSN.

Slačipunce

Robote dandanes uporabljajo v raznolike namene, vendar smo prvič slišali, da bi jih uporabili kot del striptiz šova. Frank Garvey, ustvarjalec Omnicircusa v San Franciscu je ustvaril predstavo, ki je mešanica nočne more, robotske demonstracije in striptiza in v kateri nastopa robotska vlačuga z 20.000-voltno pištolo. Bizarno.

PCFormat intervju

Prost pristop Zastavimo vprašanje ljudem, ki se spoznajo.

Tokrat smo se lotili Neala Leggetta in Franca De Bonisa, Creativovih vodij evropskih oddelkov za zvok in grafiko.

»Prepričati ljudi, da potrebujejo dober zvok, ni bilo tako težavno, saj naše kartice govorijo zase.«
Franco De Bonis

Ali ste ljubosumni na iPod?

Neal Ne, smo pa opazili, da sta bila oblika in velikost sprejeta pozitivno. Vendar nas ne navdušujejo njegove lastnosti, za dosego majhnosti pa so uporabili precej drago tehnologijo. Zaradi tega so omejili kapaciteto na 5 Gb, čeprav so sedaj na voljo tudi 10 Gb različice. Težava je v tem, da boste za 10 Gb iPod odšteli več kot 150 tisočakov, medtem ko vas 20 Gb Nomad Jukebox 3 stane nekaj več kot 100 tisočakov.

Ne samo to, iPod je namenjen Mac tržišču, medtem ko se mi osredotočamo na PC-jaše. In ker tako niso naši neposredni tekmeci, pozdravljamo Applov prihod na tržišče, saj gre za znano ime, iPod pa je tudi pokazal, da ima digitalni avdio lepo prihodnost.

Ste presenečeni, da ste po toliko letih še vedno na vrhu trga zvočnih kartic?

Franco Presenečenje ni prava beseda, srečni pa vsekakor smo. Naše zvočne kartice so skozi leta postajale vedno bolj kakovostne – celo tako kakovostne, da naša kartica srednjega cenovnega razreda Sound Blaster Audigy proizvaja zvok boljše kakovosti kakor hi-fi sistemi, ki stanejo tudi do štirikrat več. Prav tako smo vedno forsirali nove tehnologije. Tako se nam sedaj prvič odpira tržišče notesnikov in dandanes lahko celo popoln začetnik uživa v neverjetnem večkanalnem zvoku, ne da bi sploh moral vzeti izvijač v roke. Ključ temu pa menim, da je ključ uspeha v tem, da nikoli nismo predvidevali, da se bomo večno nahajali na vrhu. Razvoj naslednika Audigyja se vrši že lep čas, v načrtu pa imamo izdelke, ki ne bodo prišli na prodajne polici naslednji dve leti in več.

Kakovost integriranih zvočnih čipov danes ni tako slaba – ali je zato težje ljudi prepričati, da kupijo novo zvočno kartico?

Franco Tradicionalno gledano, doslej ni bilo veliko izbire – če ste želeli zvok, ste morali kupiti kartico in to je bil ponavadi Sound Blaster. Sedaj se je to spremenilo v »če želite *odličen* zvok, morate kupiti kartico«. Vendar prepričati ljudi, da potrebujejo dober zvok, ni tako težavno, saj naše kartice govorijo zase, vendar je težavno prepričati ljudi, ki želijo le poceni računalnik za internet in tipkanje ter poslušanje kakšnega CD-ja. A če želijo svoj PC uporabljati za igranje ali pa zajemanje/ustvarjanje glasbe, potem to ni tako težavno, saj vedo da je dodatna kartica najboljši način za pridobitev najboljšega zvoka.

Sedaj, ko je Creative kupil 3Dlabs, ali bo to vplivalo na vaš odnos do nVIDIE?

Neal Zadnjih nekaj let smo sodelovali s številnimi proizvajalci čipov (3dfx, S3, nVIDIA, Cirrus Logic, 3Dlabs ...), naša taktika pa je vedno bila izdobaviti izdelek, ki je po našem mnenju v tistem času najboljša rešitev za primerno ceno. Večkrat smo delali z več dobavitelji istočasno, tako da tudi prevzem 3Dlabs verjetno ne pomeni, da ne bomo več delali z drugimi. **PCF**

Creative meni, da je Nomad občutno boljši od iPoda.

Zona somraka

"Dobrodošli na dvigalu brezna tople nesmiselnosti ..." **Aljoša Hancman** pove vse in ničesar.

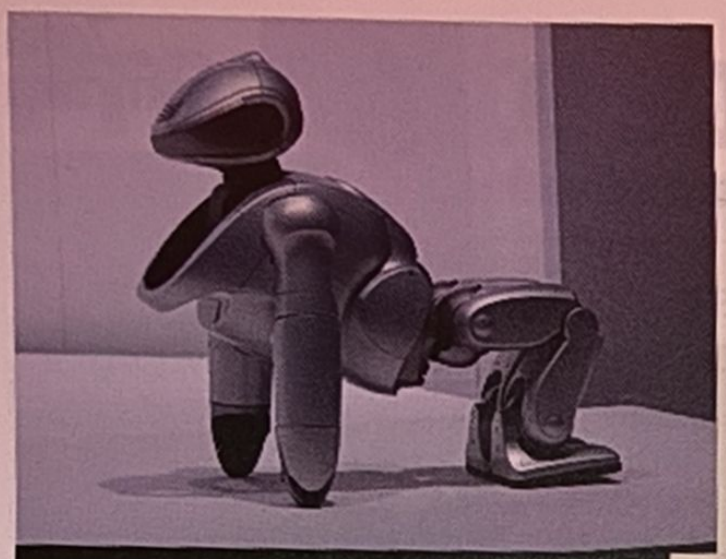
Se vam je že kdaj zgodilo, da ste imeli za povedati nekaj resnično pomembnega, pa se vam je celotna ideja razvlekla po možganski skorji, kot dobro prežvečen žvečilni gumi in kar ni hotela dol, dokler se niste brezupno spotaknili na lastnih mislih in začeli trositi neumnosti na vse štiri strani neba, brez da bi pri tem s svetom delili vsaj drobec logike ter vlekli, vlekli in vleeekli taisti stavek v nedogled, kot da je obstoj stvarstva odvisen od količine bedarij, ki vam jih uspe posaditi med vejice?

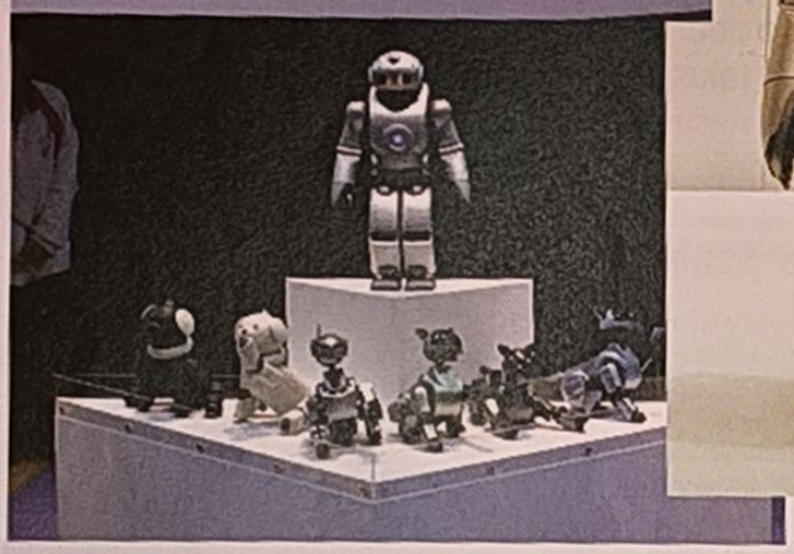
Zajemite sapo

Seveda pa ni treba, da se čisto vsak stavek razpotegne čez celoten odstavek. Kakšen se lahko konča, še preden uspeš do konca izreči "sveder". Svede. No, kaj sem vam rekel. Sicer pa je to absolutno brezpredmetno, ker sem vam želel povedati nekaj čisto šestega. Je pa po drugi strani pravzaprav izredno zanimivo, kako je mogoče na preprost način zapolniti luknjo med dvema idiotizmoma s tretjim, brez da bi pri tem z gojzarji stopili na lasten jezik in si resno poškodovali okušalne brbončice. Kaj ima zdaj jezik z vsem tem?

Čisto ničesar, prekleto!

Če se prav spomnim, sem tako ali tako že malo prej povedal, da zgornji del besedila nima nobene zveze s tem, kar vam dejansko strahotno želim povedati. In bi vam povedal že nekaj centimetrov višje, če mi ne bi ta peklenska vročina jemala koncentracije in sejala kaosa v miselnih procesih moje (tako ali drugače ranjene) medušesne gmote. Sonce pač ni centralna peč, kjer lahko silovitost gretja znižaš z 10 na 2, ko se ti po riti splazi prva potna sraga. Sraga. Pa kakšna beseda je sploh to? Jo je kdo med vami že sploh kdaj dejansko uporabil v resničnem življenju. Ali pa "srdito" ... A tudi to zdaj ni pomembno. Pripravljen sem namreč, da naznanim, kaj je v bistvu srčika te kolumne ... Eh ... hm ... no, pa je šla. Morda prihodnjič. Zona somraka, pač.





LASTITE SI ŠTIRINOŽCA

Če ste od nekdaj želeli psička, pa ste si premislili ob misli na nekajkratne sprehode dnevno in čiščenje iztrebkov, je za vas morda AIBO (izhaja iz Artificial Inteligence roBOt). Vsekakor gre za veliko bolj osnovni model, ki pa ima kljub temu vgrajeno nekakšno umetno inteligenco – spet v slogu Tamagotchijev – ima možnost učenja imena ter prilagajanja navadam okolja. Robot ne zna govoriti (razen svojega imena in imena lastnika), temveč komunicira v lastnem tonskem jeziku, ima težave s preprogami in lesenimi površinami ter ploščicami, prav tako pa ga ne smete peljati iz stanovanja.

Svojega robota AIBO lahko naročite na **www.sonystyle-europe.com,** cene pa se pričnejo pri 250 tisočakov.

ROBOTI NA POHODU

Nikola si ogleda Sonyjevega humanoidnega robota za zabavo. R2D2 v vsako stanovanje ali le cvetke za japonsko tržišče?

Štiri noge so dobre, dve sta boljši. Potem, ko so japonskemu tržišču pred nekaj leti v prodajo ponudili prvega robota, namenjenega zabavi (štirinožca AIBO – glej okvirček), pri Sonyju že zaključujejo razvojni cikel prvega humanoidnega robota, ki ga boste hranili doma za zabavo in, khm, prijateljstvo. Predvidevamo, da je ultimativni cilj dobiti robota v slogu C3PO iz *Star Wars*, vas pa seveda zanima, kako blizu mu je ta 58 cm visoka in 6,5 kg težka zverca.

Za začetek, SDR-4X, kakor je modelu ime, zna hoditi celo po neravnih podlagah z neravninami, visokimi do enega centimetra. Stopnice torej odpadejo, razvijalci pa menijo, da bi ga v doglednem času lahko priredili tako, da bi zmogel vzpenjanje na pločnike. Zadeva naredi vsako sekundo pet korakov, kar mu da končno hitrost 20 metrov na minuto, zna pa se spopasti tudi z vzponi pod kotom do deset stopinj. Če ga potisnete, bo robotek stopil nazaj in se poskusil obdržati na nogah (če boste pregrobi, bo seveda še vedno padel), vendar je Sony vgradil tudi sistem za ublažitev poškodb, kar pomeni, da se bo ob morebitnem padcu lahko celo sam pobral. Primerno za morebitne spore z najmlajšimi člani družine.

Naslednja pomembna zadeva je prepoznavanje človeškega govora, pri čemer je Sony v zadnjem letu izjemno napredoval. Prototip modela, imenovan SDR-3X, je pred dvema letoma razumel le 20 besed in še to le, če so bile izgovorjene dovolj narazen in v zelo tihem okolju. SDR-4X razume bolj naraven človeški govor, kjer besede izhajajo ena iz druge, če ga pa brezžično povežete s svojim PC-jem, pa lahko v domačem okolju razume tudi do 60.000 besed, kar je več kot dovolj za sporazumevanje kakršne koli vrste. Robot se sproti uči novih besed, kar je zelo pomembno pri razumevanju imen, česar si doslej ni bilo mogoče zamisliti.

Vendar zanimive zadeve šele prihajajo – SDR-4X bo ob prvem srečanju z vami fotografiral vaš obraz s svojimi CCD kamerami, vas s svojim otroškim glasom vprašal po imenu ter nato shranil vaš videz, ime in barvo glasu. Na tak način si lahko zapomni do deset ljudi, ki jih ob ponovnem srečanju prepozna brez težav.

Ker pa navsezadnje gre za, sicer zelo razvitega, naslednika nekdaj priljubljenega Tamagotchija, so izdelovalci vanj vgradili tudi osnovna »čustva« – SDR-4X si bo zapomnil vašo dosedanjo interakcijo z njim in način, na katerega ste to počeli. Če ste bili neprijazni in večkrat uporabljali jezen ali povišan glas, vas ne bo maral, in obratno.

Robot je torej namenjen zabavi in ker pri Sonyju čudne želje svojih japonskih strank očitno jemljejo resno, so v SDR-4X vgradili bogat repertoar plesnih korakov – na predstavitvi v Tokyu si je bilo mogoče ogledati celo nekakšen robotski boy-band, ko se je pet robotov sinhronizirano premikalo po odru v ritmu glasbe.

Zanimivo bi bilo videti tudi interakcijo med posameznimi roboti – ne samo med primerki SDR-4X, temveč tudi z dosedanjimi modeli AIBO. Si predstavljate prizor, ko humanoidni robot popelje v park na sprehod nekaj robotskih psičkov? No, pogovor med roboti še ni možen in tako komunikacija podobna tisti med R2D2 in C3PO zaenkrat odpade, saj Sony še ni pričel delati na univerzalnem robotskem jeziku, vendar je to eden izmed njihovih načrtov za prihodnost. In ker pri Sonyju menijo, da je robotova svetla prihodnost v igri z otroki, so na prvem mestu nadaljnje zmanjšanje teže, povečanje varnosti in na splošno večja zanesljivost pri delovanju.

Navdušeni? Pospravite kreditno kartico, no. Če bo šlo vse po načrtih, bi naj robot na Japonskem prišel v prodajo konec letošnjega leta. Cena sicer še ni določena, glede na omejene količine bi se naj gibala »v razredu novega kakovostnega avtomobila«. Malenkost.

PCF

PCFormat dosje
RAČUNALNIŠKI ODPAD

Vaša stara računalniška oprema je strupena, veste. **Tomaž Bartolj** razkriva, kaj storiti z njo.

Pride čas, ko postanejo naši PC-ji kup navadnih smeti. Žalostno, a resnično. Kaj storiti z njimi, ko odslužijo svoje? Ker v sebi vsebujejo nevarne snovi, jih ne moremo preprosto zalučati v prvi smetnjak. Kljub temu, da je to prepovedano (in za okolje škodljivo), pa se med smetmi najde tudi kakšna nenavadno težka kartonska škatla, ki vsebuje 14-palčni monitor, prastar tiskalnik, ohišje ... Ampak verjamemo, da ste vi ekološko osveščeni in zato vam bomo mi povedali, kako se pravilno znebiti take navlake in kakšne ukrepe v povezavi z računalniškimi odpadki lahko pričakujete.

Dejstvo je, da so računalniki (še posebej monitorji) velik onesnaževalec okolja. Prodaja PC-jev vztrajno raste, skupaj z njo pa tudi količina odpadkov, problem pa je v tem, da so nekateri materiali, ki se nahajajo v računalnikih, tudi strupeni. Med najpogostejšimi in najbolj strupenimi so: arzen, brom, kadmij, baker, svinec, cink, azbest, nikelj in še vrsta drugih. Vsekakor gre za snovi, ki so zmožne pripraviti ribe do hrbtnega plavanja. Skrajni čas je torej, da se stvari uredijo in da se zagotovi primerno odstranjevanje odsluženih naprav.

Računalniški odpadki so razvrščeni med t.i. nevarne odpadke, ki so jih od začetka letošnjega leta dolžna zbirati komunalna podjetja. V skladu s pravilnikom o ravnanju z odpadki je v Sloveniji 28 podjetij pridobilo dovoljenje za zbiranje, predelavo, odstranjevanje ali posredovanje takih odpadkov, seznam podjetij z ustreznimi dovoljenji pa je na vpogled na spletnih straneh Agencije RS za okolje (www.arso.gov.si). Za razliko od večine evropskih držav, vam lahko z veseljem povem, da vas

Vaš CRT monitor je poln najrazličnejše umazanije.

odstranitev nevarnih odpadkov s pomočjo teh podjetij (zaenkrat) ne stane nič. Situacija je sicer v vsaki občini nekoliko drugačna, vendar na splošno velja, da se nevarni odpadki enkrat (ponekod tudi večkrat) letno zbirajo na v naprej določenih zbirališčih. Vse kar morate torej storiti je, da spremljate obvestila in nato računalnik prinesete ob dogovorjenem času.

Resnosti problema pa se še posebej zavedajo v EU, zato so vlade in podjetja pričela uvajati ukrepe, ki bi zmanjšali količine odpadnih računalnikov. Da bi to dosegli, bi morali uporabne materiale reciklirati, energetsko predelati, ali pa vsaj primerno odstraniti (sežig, deponiranje).

Mnenja povzročiteljev odpada

Vsi težijo k temu, da bi bil povzročitelj (proizvajalec) odpadkov dolžan prevzeti stroške odstranjevanja le-teh. Kaj torej porečejo vodilni možje računalniške industrije? Ben Levinson, predstavnik proizvajalca zaslonov CTX, pravi, da se že ves čas trudijo, da bi zmanjšali količino strupenih snovi v njihovih monitorjih, sedaj pa bodo pričeli tudi zagotavljati vse potrebno za zbiranje njihovih odsluženih izdelkov. Azhar Hashim iz ViewSonica je bolj kritičen in meni, da morebitni zakon vse proizvajalce obravnava enako; tudi tiste ki razvijajo bolj ekološke izdelke.

Ko bo ta zakon sprejet, stroškov odstranjevanja ne bomo več krili iz javnih sredstev – vlade trdijo, da bodo odstranjevanje plačali proizvajalci. V resnici bodo to kupci, saj se bodo izdelki podražili. Tudi čisto okolje ima torej svojo ceno, ki jo – kot vedno – plačuje potrošnik.

Ko torej vaš računalnik ni več zmožen delati tistega, kar želite, ga zaupajte enemu izmed podjetij, pooblaščenih za odstranitev tovrstnih odpadkov. Vsekakor pa obstaja lažja rešitev – računalnik podarite ne preveč zahtevnemu sorodniku, pa naj se on ukvarja z odstranitvijo. Tako bo volk sit in koza cela!

PCF

PCFRazsodba

Zadržan

Zakon, ki za odstranjevanje odpadkov obvezuje proizvajalce, bo zagotovo povzročil dvig cen. Proizvajalci seveda tudi niso preveč navdušeni nad organiziranjem pobiranja in odstranjevanja zastarelih izdelkov. Resnica pa je, da jih bo ravno ta odgovornost prisilila v to, da bodo več razmišljali o okolju in razvijali manj škodljive izdelke.

sporna točka

Internet je seveda velik posel, ki v času recesije postane nevaren za vlagatelje, razlaga **Boštjan Uršič.**

Industrijska špijonaža na internetu

Vsi vemo, da je internet kljub širokopasovnim povezavam še vedno precej počasen. Včasih se dogaja, da imajo celo najbolj priljubljeni iskalniki v slogu Googla odzivni čas, ki presega 500 milisekund. Torej se strinjamo, da bi internet moral biti hitrejši in da je njegova pospešitev že skoraj stvar »nacionalnega interesa«, kot je popularni žargon v času stremenj slovenskih politikov za članstvom v NATU.

V ZDA sta v tem poslu najbolj znani podjetji Akamai Technologies in Speedera Networks, ki sta v času razcveta .com-ov požeti obilico uspeha. Prav Akamai Technologies so dokazali, da lahko precej skrajšajo odzivne čase na iskalniku Yahoo, Speedra pa je kmalu sledila vzoru pionirja. Vendar se stvari spreminjajo; ko je internetni mehurček počil in se je krog potencialnih strank skrčil, so se vzorni odnosi med podjetjema skrhali. Februarja 2001 je Akamai vložil tožbo proti Speederi, ker naj bi ti kršili tehnološke patente, vendar je Speedera pred kratkim tožbo dobila. Vendar je to bila le prva bitka v spopadu, za katerega kaže da bo prerastel v pravo vojno.

V zadnjem tednu junija je na Akamaievo željo Speederine pisarne obiskal FBI, ki naj bi raziskal obtožbe v zvezi s krajo podatkov, saj naj bi Speederin direktor Richard Day vdrl v Akamaievo podatkovno bazo s podatki o hitrosti in delovanju omrežja. Čeprav pri Speederi vso stvar goreče zanikajo, je sodišče tožeči stranki ugodilo pravico do hitrega postopka.

Da, internet je kljub vsem sladkim floskulam o »informacijski avtocesti« in druženju le en velik posel – kot nogomet, če ostanemo aktualni. V poslu pa ni prostora za ljubezen in bratsko pomoč. Se zato še čudimo, da je internet takšen, kot je?

P.S.: Dasiravno ne spadate med podjetja, katerih podatki so potencialno ogroženi, vam toplo priporočam namestitev požarnega zidu, če ga še nimate. Verjemite mi na besedo, da se boste počutili bolje.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Z velikih platen

www.epremiera.com

Brezplačno revijo Premiera gotovo poznate, če je v vas vsaj malo filmofila. Sedaj so naredili naslednji logični korak in svojo vsebino sedaj ponujajo tudi na spletu. Filmske novice, glasba, opisi, knjige, lestvice gledanosti ...

Civilizirajte se

www.apolyton.net

Verjetno najboljša ljubiteljska stran za serijo *Civilization* in vse igre, ki iz nje izhajajo. Ponuja dnevno sveže novice, nasvete, izčrpne forume za diskusijo, znani pa so tudi po tem, da je bilo veliko njihovih idej uporabljenih v končnih igrah.

Kaj se dogaja na morju

www.obala.net

Čas dopustov in odpravljanja na morje je tukaj in stran, na kateri najdete informacije in novice o dogajanju na slovenski obali, kakor tudi vreme, recenzije lokalov, seznam avtokampov, hotelov in še marsikaj. Naša obala je resda kratka, ampak če želite čim bolje izkoristiti počitnice, se informirajte še pred odhodom.

Krvaveči prsti

www.popcap.com

Junija so bile v San Franciscu podeljene tradicionalne nagrade Webby (več o nagrajencih naslednji mesec), eden od nominirancev pa je bila stran PopCap, ki ponuja na Flashu zasnovano zabavo v obliki številnih miselnih iger.

Dobre vibracije

Ameriški zagrizenci ponovno udarjajo

Le kdo bi si mislil, da se bo koncept za FF igralnimi palicami razvil v toliko smeri? Ta mesec so predstavili kar dve smernici za mehanične povratne tresljaje. Prva zadeva trivialno a neverjetno funkcionalno zamisel, da bi lahko mobilni telefoni vibrirali glede na to, kako jih držite. Večina jih že tako obvlada vibro, kaj pa če bi lahko svoj telefon stisnili in bi sogovornikov zavibriral? Zveni odštekano, vendar so Američani nad tem navdušeni, saj bi lahko tako svojemu klicu dali potreben poudarek. Veliko bolj pomemben koncept predstavljajo vibracijska oblačila za pilote, ki bi lahko tako vodili daljinsko nadzorovana letala kar z dotikom. Taktilni odziv je daljinskim krmilnikom sicer v pomoč, vendar pa tresenje njihovih igralnih palic, ko plovilo zaide v turbulenco, ni dovolj natančno – zato želijo vojaški šefi za svoje piloti daljinsko vodenih letal elektromagnetske kombinezone, ki bi na njihove ude posredovale vse trzaje.

www.newscientist.com

PA News

Robotska vohunska letala so že letela nad Irakom, Balkanom in Afganistanom.

Osebne izkaznice za Hong Kong: Amnesty International pravi »Fuj!«

Pametne kartice

Hongkonška uprava namerava uvesti najbolj napredne osebne izkaznice na svetu. Velike bodo kot kreditna kartica, imele pa bodo čip, ki bo vseboval vse osnovne informacije o nosilcu, vključno s prstnimi odtisi. Njihov namen je ustaviti prevelike imigracije iz celinske Kitajske, toda skupne, ki se zavzemajo za državljanske pravice, temu ostro nasprotujejo. Da sploh ne omenimo hekerjev ...

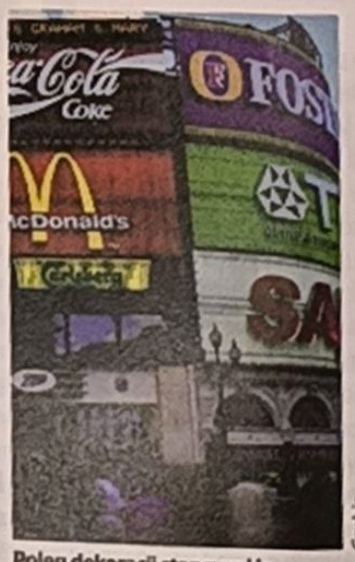
http://news.bbc.co.uk

Pobarvajte v RGB!

ZF pigmentom boste lahko s pritiskom na gumb spremenili barvo

Strokovnjaki Philipsovega raziskovalnega oddelka so odkrili LCD-je, ki jih nanesete s čopičem. So tanki, saj ne potrebujejo dveh steklenih plošč, barvo pa spreminjajo elektronsko. Nizozemska ekipa je tako odkrila način, s katerim bo mogoče zaslon »namalati« na katero koli površino, vse skupaj pa deluje na principu spajanja tekočih kristalov z molekulami, ki se pod vplivom ultravijolične svetlobe spremenijo v plastiko. Ultra-lahki prenosniki bodo tako postali stvarnost, vendar futuristi razmišljajo tudi o zavesah, ki spreminjajo barve, zložljive televizorje in animirane tapete. Preden bo tehnologija stabilna, bo moralo preteči še nekaj let, za Philipsovimi petami pa sta IBM in Seiko. Zato pa so Nizozemci že predlagali uporabo svojega koncepta v zaslonih mobilnih telefonov in oblačilih.

www.philips.com



Corbis

Poleg dekoracij stanovanj in cenene avdio-vizualne opreme so oglaševalski potenciali neverjetni.

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

IGRE NA TELEFONIH

3D iger na svojih mobilnih telefonih sicer ne bomo igrali do leta 2004, ampak mi smo jih že videli.

3D igre na vaših prenosnih napravah so bliže, kot si morda predstavljate. nVIDIA je že napovedala svoj paket Mobile AGP (MAP) – ultra-majhno, popolnoma funkcionalno 3D grafično kartico, ki bo vsebovala 64 Mb RAM-a. »Trenutno največja omejitev PDA in mobilnih telefonov je ločljivost njihovih zaslonov, nove 3G naprave pa bodo uporabljale izboljšano tehnologijo,« pravi nVIDIIN Andrew Humber. Tudi strokovnjaki majhnih procesorjev ARM (proizvajalci čipov za večino računalnikov PDA in Game Boy Advanca) delajo na 3D tehnologiji za prenosne naprave. Tako jim je uspelo razviti sistem, ki uporablja grafično tehnologijo PowerVR Segine preminule konzole Dreamcast, ki so ga zmanjšali na velikost nekaj milimetrov. »Predvidevamo, da se 3D igre na telefonih ne bodo znašle v trgovinah vsaj še dve ali tri leta,« pravi Noel Hurley, predstavnik podjetja ARM. »Dobra novica pa je, da lahko že danes prikažemo svojo tehnologijo večini proizvajalcev mobilnih telefonov in prav to v tem trenutku to tudi počnemo.«

Če je verjeti Andrewu Humberju iz nVIDIE: »Kjer so piksli, je tudi priložnost za nas.

3D SVET

Kaj bodo zmogle prenosne 3D naprave?

Mobilni telefoni
3D igre med čakanjem na avtobus, z brezžično povezavo za igranje Quaka V od koder koli. »Veliko je ljudi, ki bodo med prevozom v službo želeli za 20 ali 30 minut odigrati kakšno igro, namesto da se jim posvečajo po nekaj ur hkrati, kot to zahteva večina konzolnih iger,« pravi Noel Hurley iz ARM-a.

PDA
Andrew Humber iz nVidie: »GPS prikaz ne bi smel biti zmožen prikazati le vaše lokacije iz ptičje perspektive, temveč natanko takšno sliko, kot jo sami vidite.«

Predvajalniki MP3
Kaj pravite na prikaz v slogu 3D dodatkov za WinAmp namesto LCD besedila? Predstavljajte si realistično 3D plesalko, ki se premika v ritmu vaše glasbe ali popolnoma realistično animirano zbirko plošč, med katerimi lahko izberete svojo.

ZAUPAJTE SVOJE ŽIVLJENJE MICROSOFTU

Microsoftova nova iniciativa je, da bi PC-jem zaupali svoje življenje.

Do leta 2030 bomo vsi brezskrbno vstopali v letala brez človeške posadke, ki jih bodo nadzorovali računalniki. To je stava, ki jo je Craig Mundie, vodja Microsoftove pisarne za tehnologijo, ponudil direktorju Googla, Ericu Schmidtu. Stavo so javno objavili v reviji Wired.

Gre za del nove Microsoftove iniciative za zaupanje računalnikom, s katero želijo doseči, da bi računalnikom zaupali svoja življenja. Vendar cilj ni samo ta: »Gre za to, da računalniki postanejo tako preprosti, uporabni in varni za uporabo, kot je recimo uporaba telefona,« pravi Stuart Okin, Microsoftov vodja varnosti za Anglijo. »Uporabniki se želijo počutiti varne med uporabo računalnika in med prenosom podatkov po internetu.«

Najbrž ni potrebno posebej poudarjati, da se operacijski sistem Windows in sistemi .NET nahajajo v osrčju nove sheme. Morda pa Microsoft ne želi vzbuditi zaupanja potrošnikov, temveč preprosto nujo po uporabi njihovih izdelkov?
www.microsoft.com/presspass/exec/craig/05-01trustworthywp.asp

Oddajte svoje stave. Ali revija *Wired* grozi, da se bo spremenila v še eno podjetje za pobiranje stav?

DODAJ MED PRILJUBLJENE

Za debelo pipo
www.120seconds.com
Tudi ta je z Webbyjevega seznama nominirancev, in sicer v kategoriji spletnih strani, za katere potrebujete širokopasovno povezavo. Zbirka odštekanih filmčkov in animacij, ki na najboljši možen način pokaže zmožnosti vaše nove hitre povezave z internetom.

Spam spam spam
www.spamradio.com
Nočna mora internetne generacije – na tej strani boste lahko prisluhnili prebranim sporočilom internetnega sparna. Praktično vsako spam sporočilo, ki ste ga kdaj prejeli, boste našli na tej strani.

Želim biti podoben tebi
www.becominghuman.org
Ta informacij prepolna stran iz Webbyjeve kategorije znanstvenih strani vam pomaga izvedeti, zakaj ste vi *vi*. Ali pa vsaj, zakaj niste opica, temveč človek. Resnično izjemno oblikovana stran, ob kateri pa se boste počutili kot opica, ki je odkrila ogenj, če nimate širokopasovne povezave.

Zapravljena mladost
www.abnormalbehaviorchild.com
Še en Webby nominiranec in spletna stran oblikovalca za MTV Italija je zmaga oblike nad vsebino. Vendar tudi povzročitelj glavobolov. Še posebej v oči bodeč je odštekan Flash izgled.

Ko telefon poje
www.mobilne-melodije.net
Ne samo, da vam ponujajo veliko melodij za mobilne telefone znamk Ericsson, Nokia in Siemens – na voljo so novice iz sveta telekomunikacij, forum in SMS šale. Če želite dražiti vaše bližnje s petjem vašega telefona, je to prava stran za vas.

SKRIVNOSTI XBOXA...

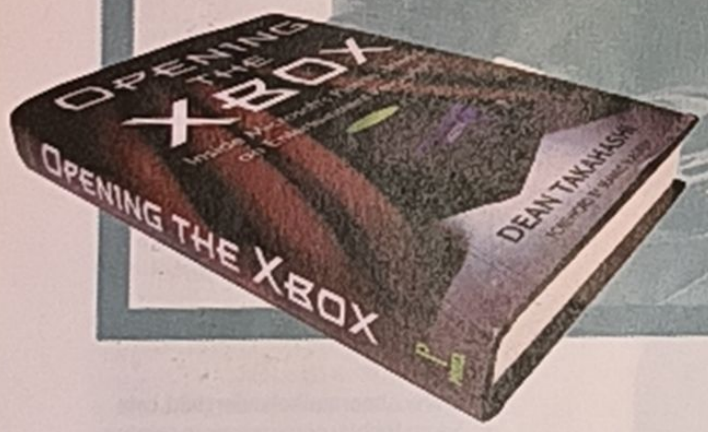
Vroča nova knjiga razkriva mračne skrivnosti Microsoftove konzole. Prebrali smo jo in vam prinašamo 15 sočnih razkritij ...

Microsoft je poskusil kupiti Nintendo. Ko je Microsoft želel, da prenehajo z razvojem GameCuba, so Japonci menili, da gre za šalo, nato pa so prekinili pogovore. (str. 191 iz knjige *Opening the Xbox*)

Seamus Blackley, ki je vodil razvoj Xboxa, je nekoč zaustavil pasji uličnI pretep med pitbullom in labradorcem. (str. 7)

Seamus je nekoč delal za Looking Glass Studios, ki ga je vodil ustvarjalec *Deus Exa*, Warren Spector, vendar je dobil odpoved, ker ni želel narediti nadaljevanja *Flight Unlimited*. (str. 42)

In povzročil je neprijetnosti pri Microsoftu, ko je v intervjuju povedal, da je igranje iger podobno masturbiranju: »Vsi to počnejo, pa nihče noče priznati.« (str. 229)



Xbox so najprej želeli poimenovati Windows Entertainment System – šlo bi naj za okleščen PC, namenjen samo igram. (str. 76)

Bill Gates je pobesnel, ko je direktor Sonyja Nobuyuki Idei zavrnil uporabo Microsoftovih razvojnih orodij za PlayStation 2. (str. 13)

Microsoftov direktor Steve Balmer na pomembnejše sestanke pride s kijem za baseball, med govorjenjem pa z le-tem udarja ob drugo roko. (str. 125)

Moštvo, ki je delalo na Xboxu, je ohranjalo motivacijo s kofeinsko pijačo, imenovano Whoop Ass. Obiskovalci so je lahko včasih odnesli domov cele zaboje. (str. 144)

Celoten operacijski sistem za Xbox je krajši od 500 k, kar je manj od polovice navadne diskete. (str. 151)

Bill Gates je sprva želel na Xboxu poganjati Microsoft Office – upal je, da bo konzola zamenjala tudi TV. (str. 152)

Microsoft se je skorajda odločil za izdelavo Xboya, popolnoma 3D prenosnega igralnega sistema, ki bi konkuriral Game Boy Advancu. (str. 172)

AMD naj bi delal procesorje za Xbox, ker je Intel v tistem času pričenjal z razvojem lastne igralne konzole.

Microsoft je želel prevzeti nekaj večjih založnikov iger, vključno z EA in Square (avtorji serije *Final Fantasy*). (str. 187)

Dvanajst zaposlenih pri nVIDII je dobilo odpoved, bili so sodno preganjani ali pa so bili kaznovani, ko so nakupili večje količine delnic lastnega podjetja en dan po tistem, ko je nVIDIA sklenila pogodbo za proizvodnjo grafičnih čipov za Xbox. (str. 211)

Nekje v Microsoftu se nahaja skrivnostni video posnetek, na katerem lahko vidimo Ravena (maskoto Xboxa), ki na strelišču masakrira Sonica, Maria in Crash Bandicoota, značilne junake konkurenčnih konzol. (str. 239)

Odlomki iz *Opening the Xbox*, avtorja Deana Takahashija.

NAJHITREJŠA KURA NA SPLETU, ...

WWW.MATKURJA.COM

VideoToP 13

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, CITY Center, Tel.:02 / 234-12-52

www.videotop.si

MULTIMEDIJSKI CENTER

Delovni čas:
PON.-PET.: 9h - 20h
SOBOTA: 9h - 14h

NAGRADNA IGRA POLETJE 2002

Pričenja se nagradna igra za vse kupce v trgovini in za vsa naročila preko pošte. Nagradna igra poteka do 1. Septembra.

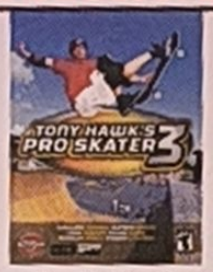
NAGRADE:

1. Volan ThrustMaster Force Feedback Racing Wheel
2. ThrustMaster Joystick Top Gun Fox 2 Pro
3. ThrustMaster Firestorm Digital 2 pad

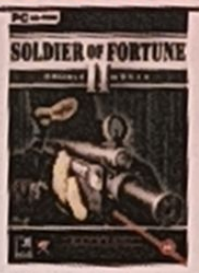
Nove HIT igre - NAJBOLJŠI LETOŠNJI HITI!

Warcraft 3
Cena: 9.990 SIT

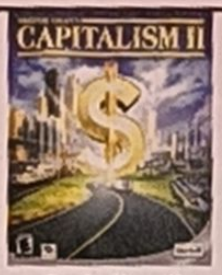
Grand Theft Auto 3
Cena: 9.490 SIT



Tony Hawk's Pro Skater 3
Cena: 9.990 SIT



Soldier Of Fortune 2
Cena: 9.990 SIT



Capitalism II
Cena: 8.990 SIT

Jedi Knight II: Jedi Out.
Cena: 10.990 SIT

Morrowind
Cena: 10.490 SIT

Cenejše igre. Igre že od 2.390 SIT

Igralni pripomočki THRUSTMASTER

Ferrari 360 Modena
Racing Wheel
Cena: 17.990 SIT

GARANCIJA: 1 LETO!

Top Gun Fox 2 Pro USB
Cena: 7.990 SIT

Firestorm Wireless
Gamepad
Cena: 10.990 SIT

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

Ferrari Force Feedback GT
Cena: 30.990 SIT

Top Gun Afterburner 2
Cena: 12.990 SIT

Računalniška oprema

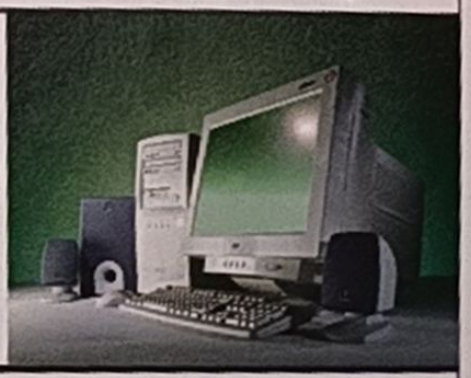
Plextor PlexWriter
40/12/40A
Cena: 49.500 SIT

Innovision Ge Force 4
Mx440 TV OUT
Cena: 23.900 SIT

Matična plošča
ELITE K7S5A za AMD
Cena: 19.990 SIT

Zvočniki že od
Cena: 2.900 SIT

Hladilniki:
Volcano 7+.... 8.000 SIT
Dragon Orb..... 6.100 SIT
Crystal Orb.... 3.990 SIT
Zalman CNPS 5100..... 7.900 SIT



KUPON 10% POPUST

S tem kuponom vam odobrimo 10% popust na igre.

Igrajte brezplačno - v mesecu aprilu se lahko preizkusite v igranju na:
- PC, za najmlajše LEGO Racers
- PlayStation 2, Metal Gear Solid 2
- PlayStation 1, Championship Motocross
- Game Boy Advance, Mario Kart Super Circuit

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! DANES NAROČITE - JUTRI ŽE DOBITE

KAJ SE DOGAJA S KIBER-KAVARNAMI?

Kibernetične kavarne so bile še pred kratkim zadnji krik mode. Kaj pa danes, ko smo že vsi povezani?

Nekdaj

Čisto proti koncu davnega 20. stoletja se je pojavil internet. Slednji je seveda sproduciral kup mularije, ki si je želela zadevo preizkusiti. IRC je postal nova droga in če nisi preizkusil igranja *GP2* v omrežju, si bil "lamer" prvega razreda.

Dostop do interneta pa je bil druga pesem. Moderni so bili dragi kot pesjan, množični dostop pa še dražji. Že same naročnine so se gibale okoli takratnih štirih tisočakov, da o porabljenih impulzih sploh ne govorimo. In kakšna je bila rešitev za vse tiste, ki si niso mogli privoščiti dnevnega odmerka internetnih aktivnosti v udobju lastnega doma? Kibernetične kavarne, ki so se, skupaj z internetom, pričele pojavljati v vseh večjih mestih. In seveda smo vsi trumoma drli vanje.

Potem pa so modemom in dostopom padle cene. In ker smo ljudje že po naravi neverjetno lena bitja, smo raje spraskali cekinčke in si jih omislili. No, potem smo tudi stavkali pred Telekomom, ko so se spomnili na veliko podražiti svoje storitve, ampak to je že druga zgodba. A modemske povezave še niso dajale pravih užitkov pri uporabi interneta, vsaj kar zadeva igranje ne. Vendar le dokler se niso pojavili širokopasovni dostopi, primerni tudi za žepe navadnih smrtnikov. Prvi ponudniki stalnega širokopasovnega dostopa do interneta so bili kabelski operaterji, kmalu pa jih je dohitel tudi SiOL s ponudbo ADSL. In s tem postane širokopasovni dostop dejansko primeren za vsak žep.

In danes

Pričakovali bi, da bodo kiber-kavarne pričele zapirati vrata in odpadati kot gumbi na gatah. A se to ni zgodilo. Vsaj ne tistim, ki so se znale prilagoditi zahtevam javnosti in so temu primerno priredile svojo dejavnost. Iz kibernetičnih kavarn so se rodili pravi večpredstavnostni centri, ki ponujajo igričarska tekmovanja, računalniško izobraževanje in še cel kup drugih aktivnosti. Ob kavici in sokcu, seveda.

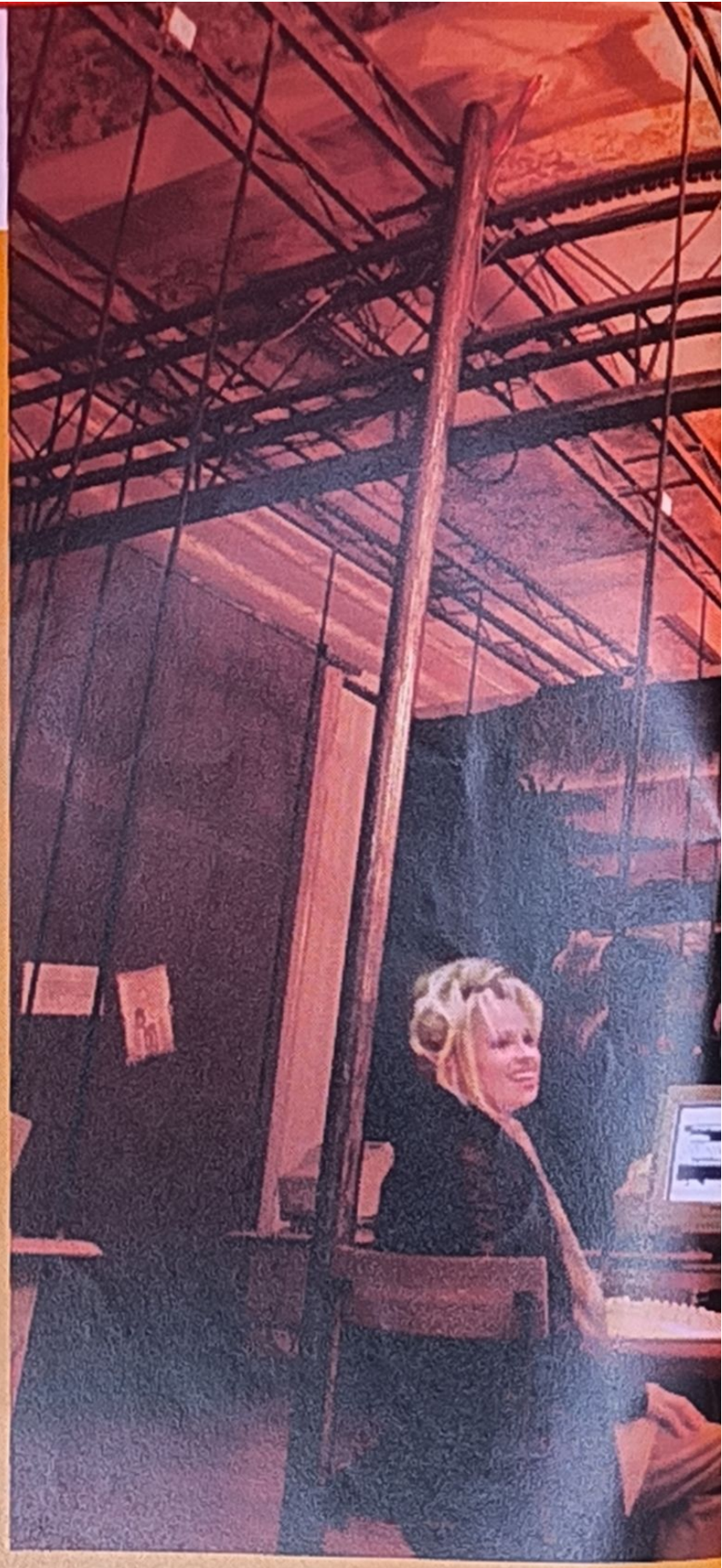
Tovrstna zbirališča seveda imajo prednosti, ki jih dostop od doma nima. Prva med njimi je seveda sam dostop do interneta. Če se znajdete sredi Amerike, vam vaš domači še tako širokopasovni dostop ne bo kaj koristil in če želite pregledati svojo e-pošto in mami povedati, da vaše letalo ni poletelo v nobeno stolpnico, boste morali najti kako dobro dušo, ki vas bo povabila domov in vam odstopila svoj računalnik, ali pa zaviti v kibernetično kavarno in to postoriti od tam.

Druga od prednosti je fizična prisotnost strokovnjakov in drugih uporabnikov, ki vam lahko pomagajo, če se znajdete v zagati. Sami verjetno najbolje veste, da se je tudi samega brskanja po spletu potrebno naučiti in privaditi. V kavarnah, ki v svojo ponudbo vključujejo tudi izobraževanje, se lahko udeležite tudi različnih računalniških tečajev, vključno s tečaji programiranja.

Glavna prednost zahajanja v kibernetično kavarno pa je seveda druženje v živo, ki ga klepetanje preko interneta pač nikoli ne bo zasenčilo. Ni ga čez užitek, ko se lahko v fris režite prijatelju, na čigar račun ste si pravkar (že stotič) prislužili frag.

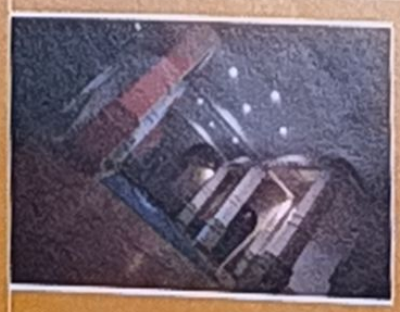
V prihodnje jih bodo torej uporabljali poslovneži in turisti, ki bodo pregledovali elektronsko pošto na poti, igralci, ki se želijo v svoji najljubši igri spoprijeti z vsaj malce bolj živimi nasprotniki, tisti, ki potrebujejo pomoč pri uporabi spleta in vsi tisti, ki nas daje nostalgija po dobrih starih časih. Vmes se bo pa našel kak pokvarjenec, ki bo užival, medtem ko ga bodo drugi gledali, kako si ogleduje spletne strani z moralno vprašljivo vsebino.

Barbara Banovič



>>KIBER-PISANOST

kiber-kavarne širijo ponudbo



VIZIJA PRIHODNOSTI

Mariborski multimedijski center Kibla je bil eden najbolj drzno zastavljenih projektov ob ustanovitvi. Marsikdo je takrat vihal nos nad njihovimi idejami, ki so bile daleč pred časom. Danes je Kibla sicer še vedno kibernetična kavarna, v katero lahko mirno zaidete, če si želite malce internetne zabave, boste pa tam kaj hitro naleteli na kak tečaj, prireditev, razstavo, ali kaj podobno zanimivega in razburljivega. Celo tuji umetniki, ki so za časa različnih festivalov (kot je na primer Mednarodni festival računalniških umetnosti) zašli oz. delali v Kibli, so povedali, da so takšni kiber-lokali redki tudi drugje po svetu. www.kibla.org

IN KAKO ŠE DO INTERNETA?

Če se znajdete v zagati, ko ne veste, kje bi našli računalnik z dostopom do interneta, se lahko mirno odpravite v najbližjo knjižnico. Večina slednjih je namreč opremljena z nekaj računalniki in dostojnim brezplačnim dostopom do spleta. V večjih knjižnicah vam bo na voljo tudi kak strokovnjak, ki vam bo pomagal pri morebitnih težavah, če pa boste iskali kakšne podatke za seminarsko nalogo, pa boste imeli pri roki tudi vso potrebno literaturo.

Barbara Banovič

fwd>>fwd>>

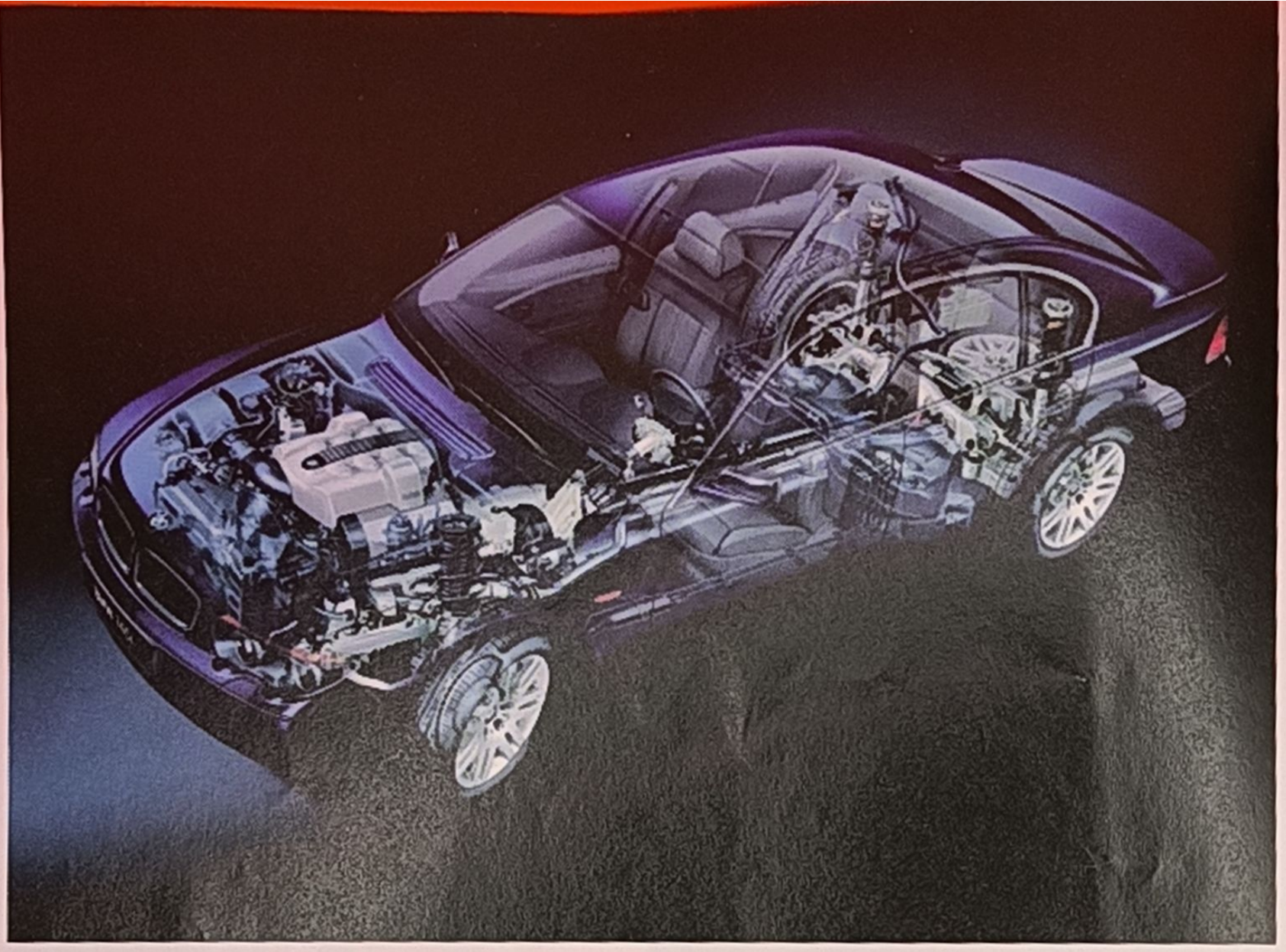
Barbari je nogometa čez glavo in vam ponuja dokaz, da so strastni ljubitelji nogometa čudna bitja, ki najverjetneje nis(m)o s tega planeta.

<1>
No, najprej se pomanjkljivo oblečejo. Nato se pobarvajo v zastavo države, za katero navijajo. Za tem si nataknejo najbolj nemogoče pokrivalo, ki ga lahko najdejo v najbolj zakotni trgovini najmanjšega mesta njihove države. In potem tulijo na tribunah.

<2>
Nekateri pa svojo ljubezen do nogometa kažejo z malce več navdušenja. Če bolje razmislim, bi raje, da me povozi avtobus, kot da bi dala vsemu stvarstvu vedeti, kakšna je dejanska vsebina moje glave. In če zanjo izberem za sinonim žogo...

<3>
Obstajajo pa tudi skrajno nepraktični ljubitelji nogometa, ki ne računajo na to, da zna postati na tribunah izjemno vroče. In nekateri strašno slabo prenašajo vročino. Tisti pač podležejo okoliščinam in se temu primerno olajšajo za kak kos obleke. Ali dva.

<4>
In kot da vse skupaj ne bi bilo dovolj, se najdejo tudi taki, ki si želijo na vsak način integrirati svoje spolne preference v nogomet. Ali obratno. Če vam povem po pravici, me niti ne zanima, v katero smer želijo stvari integrirati...



SILICIJ POD POKROVOM VAŠEGA KONJIČKA

Menite, da je notesnik, ki ga prevažate vsak dan iz službe domov edini računalnik v vašem avtomobilu? Berite naprej.

Besede **Andrej Potočnik**

To, da se je računalnik dotaknil skoraj slehernega področja našega življenja, mi ni potrebno posebej zapisati. Težko si je danes zamisliti svet, ki ne uporablja računalnikov, še težje pa si predstavljamo predračunalniško obdobje. Če povprašam povprečnega mladca (pravzaprav mladenko, če le lahko izbiram) o viziji sveta brez računalnika, dobim odgovor v slogu: "Dej stari, veš kok težko bi bilo, to je neizvedljivo, vsi bi pomrl, kr zdele..." Če pa to isto vprašanje postavim recimo svojemu očetu, mi le ta odvrne, da računalnika sploh ne uporablja in ne ve, kaj bi z njim. Kratka debata z očetom se je takoj razmahnila in zavila sva na področje, o katerem moški, fantje, otroci, skratka cel moški del populacije tega sveta (in kar nekaj izbranih predstavnic ženskega spola) dodobra pozna in občuduje: avtomobilizem.

Avtomobil je objekt, ki ima zelo preprosto idejo. Njegova naloga je prepeljati vas in morebitne sopotnike tja, kamor si želite. To je načeloma vse. Ampak svet bi bil mnogo prijetnejše mesto za preživljanje danih uric, če ne bi bilo trgovcev. Ti so namreč kaj kmalu ugotovili, da je najboljša tehnika prodaje vzbujanje zavisti. Iz preproste reči, kot je osebno prevozno sredstvo, so naredili kultno reč, objekt malikovanja, poželenja, čaščenja, z dvema besedama: statusni simbol. Prodaja je zrasla v nebesa, saj kdor da kaj nase, bo kupil vsaj tako dober voz, kot ga ima sosed, če ne celo boljšega. Ker pa je potrebno ljudem vsakih toliko prodati nov avtomobil, ki bo po možnosti dražji od prejšnjega, se je v avtomobilizmu kaj kmalu pojavil napredek in z njim tudi računalništvo.

Tiste, ki na tem mestu glasno oporekate, naj pomirim – naš članek o računalništvu v avtomobilizmu ne meri na avtomobile, ki imajo nosilce za prenosne računalnike, temveč na računalniško podprte sisteme, in dejstvo, koliko smo od njih odvisni. Toda lepo počasi, najprej si oglejmo dobo avtomobilizma pred računalniki.

Že pozabljeno

Seveda to ni samo leto 1886 in nekaj mesecev zraven, temveč gre za obdobje vse do tridesetih let prejšnjega stoletja. Da boste vedeli, prvi električni zaganjalnik ('ajnlaser' za nepoučene) so izumili leta 1911, leta 1927 pa se je Američan po imenu Paul Galvin domislil fine ideje, da bi lahko poslušal radio v avtu. Ker je imel posluh za tovrstne reči, se je tega leta rodil prvi avtoradio, in to bi lahko označili kot znak za začetek nezadržnega prodiranja elektronike v avtomobilizem. Kaj kmalu so proizvajalci doumeli, da je avtomobil pravzaprav idealen nosilec elektronike, saj ima lastno napajanje in nekaj deset let po tem se je pričelo z električnim pomikom stekel, električnim odpiranjem in zapiranjem streh kabrioletov...

>>Varnost je največ pridobila z vstopom računalnikov v svet avtomobilizma.

In to, kar izgleda, kot da bi priletelo z drugega planeta, ni nič drugega, kot navadna svečka.

Vendar mi želimo računalništvo v avtomobilizmu in nam vsi ti električni pripomočki niso zanimivi, pa četudi so na vso moč uporabni. Dejstvo je, da sem včasih bentil nad odpiranjem in zapiranjem okna, ko je bilo potrebno plačati cestnino (kar me dandanes sploh ne gane več, saj uporabljam sistem ABC, ki je – računalniški). Prvi pravi računalniško podprti sistem v avtu pa je bil za mnoge danes nepogrešljivi ABS.

ABS oz. protizdrsni zavorni sistem, je sistem, ki preprečuje zdrs oziroma blokiranje koles in s tem slabšo vodljivost vozila. Do njega so prišli prav preprosto. Snovalci so namreč vedeli, da je edini problem ABS količina podatkov, ki jih je potrebno predelati. Ko so računalniki postajali vse manjši in vse bolj zmogljivi, so kmalu našli svoje mesto tudi v avtomobilu. ABS je sestavljen iz senzorjev in glavnega procesorja. Ko začnete zavirati, procesor preko senzorjev spremlja, kako se vrtijo vaša kolesa. Ko zazna, da se je katero od koles začelo zelo počasi vrteti, procesor izda signal zavoram, naj rahlo popustijo prijem. Seveda tak opis deluje precej grobo, v resnici pa moramo upoštevati še senzorje, ki merijo delovanje zavor, poseben prostor, kamor se pretoči zavorno olje, ki je v tistem trenutku odvečno, ipd.

Razburljiva varnost

Kaj vam torej ABS nudi? Če se znajdete v nevarni situaciji na cesti, ko morate močno zavirati, in poleg tega še manevrirati z vozilom, ABS omogoča normalno manipuliranje. Če avto zavira v ravni črti, bo brez ABS zaviral hitreje, saj bodo kolesa zablokirala in pnevmatike bodo »radirale« po cesti. Avto z ABS pa se bo ustavil malenkost kasneje, a s celimi pnevmatikami. Problem zaviranja pa nastane v ovinku oziroma pri manevriranju med zaviranjem. V ovinku bo avto brez ABS ob močnem sistemu zdrsnil, centrifugalna sila pa ga bo odnesla z vozišča, medtem ko bo vozilo z ABS ohranilo vrtenje koles, zdrsa ne bo in ovinek bo mogoče speljati brez težav. ABS torej avta ne ustavi hitreje, zato pa ohrani manevrirno sposobnost med zaviranjem in ta povzetek si je vredno zapomniti, saj so različne študije pokazale, da se število nesreč pri avtomobilih z ABS ni zmanjšalo, kakor je pričakovati zaradi večje vodljivosti. Morebiti so ljudje zaradi občutka varnosti z ABS vozili hitreje?

Nadalje se sodobni avtomobili ponašajo tudi s sistemom AFU. To je sistem, v katerem procesor ob močnem pritisku na zavorno stopalko oceni, da vam skorajda ni več pomoči, in takrat vklopi polno zavorno moč, sistem ABS obremeni do maksimuma, in upa, da je preprečil trčenje oziroma, da ne bo umrl med trčenjem. Za voznika ga bolj malo briga, saj si je sam kriv, kaj pa je tako hitro vozil. Povrhu pa zna inteligentni AFU poleg naštetega vklopiti tudi vse štiri utripalke.

Če je ABS precej preprosta stvar, je naslednji sistem mnogo bolj kompliciran. Imenuje se ESP+ASR, kar prevedeno pomeni: elektronsko podprt sistem za nadzor stabilnosti in preprečevanje zdrsa avtomobila. Huh, ne silite me, da bi ta prevedeni del povedi pogosto ponavljal. Za preučevanje vzamemo pred zenice najprej del ESP. ESP je sistem, pri katerem hudo inteligenten procesor spremlja smer vožnje. Če zazna, da je katero od koles zdrsnilo (da ne bo kdo tu pomislil, da je kolo odpadlo) in da avto naenkrat ne potuje več v pravi smeri (lahko vam zadek avta odnese na ledeni ploskvi), se postavi pokonci in poskuša voznika-bedaka obvarovati hudega s tem, da poskuša z zaviranjem posameznih koles avtomobil spraviti spet v pravo smer. Seveda je procesor resnično inteligenten, poleg tega pa zelo učen, saj rade volje verjamem, da bi se v nasprotnem primeru znalo zgoditi, da bi se ob prvem zavijanju levo (ali desno) odpeljali kar naravnost in povozili vrtnice tete Lojzke.

Na drugi strani pa je ASR druge sorte tič, saj bdi predvsem nad pogonskimi kolesi. Z nemalo senzorji nadzoruje, kako hitro se vrtijo pogonska kolesa. V primeru, da se eno od koles začne vrteti mnogo hitreje od drugega, procesor pošlje vroče pozdrave pogonskemu diferencialu z ukazom, naj spremeni razmerje prenosa moči s pogonske gredi na pogonska kolesa. V praksi to pomeni, da ko kolo zdrsne, mu diferencial dodeli manj dela, kar posledično pomeni, da imamo bolj vodljiv avto v ovinkih ali v slabih vremenskih pogojih (ne, vročina 35 stopinj Celzija v senci ne spada v to kategorijo). Celotna kombinacija EPS+ASR ter ABS uteleša standard aktivne varnosti ta hip.

Naštel sem vse računalniško nadzorovane pripomočke, ki obravnavajo pogon avta. Poznamo pa tudi sistem aktivnega vzmetenja. Aktivno vzmetenje dandanes najdete v mnogih avtomobilih, Slovencem najbolj znani pa so v Citroenovih modelih višjega cenovnega razreda. Aktivno vzmetenje je sistem, pri katerem računalnik nadzoruje hidravlično vzmetenje na način, da omogoča avtu čim boljši oprijem s cestiščem. Če avtomobil zavija v desni ovinek, ga centrifugalna sila vleče ven iz ovinka, zato se avtomobil nagne v levo. To pomeni, da se težišče pomakne na levo stran in desni kolesi začneta zgubljati stik s cestiščem. Aktivno vzmetenje ta problem popravi tako, da otrdi zunanji, v tem primeru levi del vzmetenja, ter omehča notranji, desni del. Tako se težišče avtomobila premakne spet na sredino in vi lahko odpeljete ovinek bolj varno oziroma hitreje.

Varnost pa je tudi področje, ki je največ pridobilo z vstopom računalnikov v svet avtomobilizma. Če so do sedaj našteti sistemi poskušali varno obdržati avtomobil na cesti, se naslednja ukvarjata s tem, kako rešiti vaše življenje ob trku. To sta Airbag (varnostna blazina) in samodejni zategovalnik varnostnega pasu. Varnostna blazina je dobro znana pogruntavščina. Ko računalnik zazna, da je prišlo do trčenja (če motor avtomobila naenkrat zavzema velikost Rubikove kocke, je to dober razlog, da računalnik misli, da se je zgodila stena pred avtomobilom), v trenutku da ukaz za aktiviranje varnostnih blazin, ki imajo osupljivo lastnost, da se rade napihnejo v neverjetno kratkem času. To obvaruje vašo glavo pred podrobnim ogledom notranjosti armaturne plošče. V zadnjem času pa so vse bolj prisotni tudi zategovalniki varnostnega pasu – v trenutku nesreče se zategnejo, kolikor je le mogoče, in na ta način zmanjšujejo možnost poškodbe. Kombinacija sistemov je seveda močno povišana stopnja varnosti.

Veter v laseh

Naslednje udejstvovanje računalnika v avtomobilu spada med bolj otipljive pripomočke, saj se imenuje avtomatska klima. Klima vsekakor v poletnih mesecih močno vpliva na naše razpoloženje, saj bi jo, če bi pisal članek pozimi, omenil le z nekaj skopimi besedami. Tako pa si zasluži še kakšno več. Če je ročna klima klasika, ki jo v (predvsem ameriških) avtomobilih srečamo že od 50. let naprej, je avtomatska klima velik korak naprej. Avtomatski klimi vi zabičate, naj bo v avtu

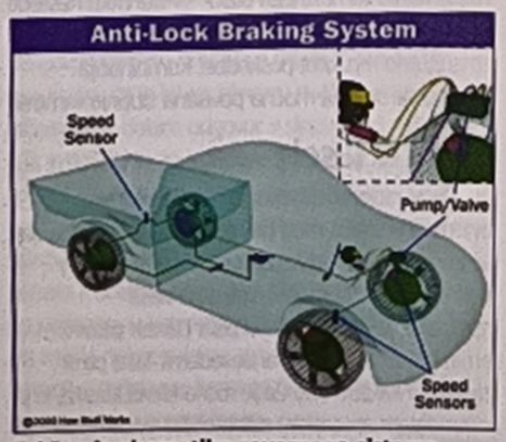
Še vedno nismo prepričani, da je metanje oči po avtu, namesto po cesti, dobra ideja.

prijetnih 24 stopinj Celzija, potem pa se lahko mirne duše cijazite v koloni vozil pred cestninsko postajo na razbeljenem asfaltu. Klima bo zaznavala zunanjo temperaturo, vam priporočala notranjo ter se trudila vzdrževati želeno ozračje. Klimatska naprava pride prav tudi v zimskih mesecih, ko je zunaj hladno in se stekla na avtomobilu zarosijo. Pritisnete na gumb in "hip-hip-hip strašni trik" – preglednost je spet idealna. Seveda sodobna klima ponuja tudi različne nastavitve hlajenja na voznikovi, sovoznikovi strani ali pa zadaj.

Nekaj, računalnikom podobnega

Kaj sploh ne bo omenil potovalnega računalnika? Seveda ga bom, saj gre za pripomoček, ki je še najbolj podoben klasični zasnovi računalnika. Njegov namen je, da vam signalizira in vas informira. V njem zveste, kdaj bo potrebno zapeljati avto na servis, koliko kilometrov ste prevozili, kakšna je poraba goriva vašega avtomobila, nova Laguna vam kaže celo pritisk v pnevmatikah ... Vse to so informacije, ki jih voznik s pridom uporablja in mu olajšajo oziroma izboljšajo vožnjo. Po drugi strani pa iz svojih senzorjev razbere morebitne napake pri delovanju tega ali onega sistema, zaznava prenizek nivo olja v motorju, javlja tudi zunanjo temperaturo... Vse te zadeve so vodene preko potovalnega računalnika, ki se ga kaj kmalu privadimo, nato pa brez njega skorajda ne gre več.

Nadalje v avtih srečamo tudi satelitsko navigacijo. Ta sistem je v razvitem svetu dodobra znan in sprejet (žal Slovenija v tem pogledu ne spada v razviti svet), reden gost pa je predvsem v avtomobilih višjega cenovnega razreda. Sistem omogoča, da vpišete lokacijo, kamor se želite odpeljati, nato pa vas navigacijski sistem vodi do tja. Del sistema je seveda GPS (globalni pozicijski sistem), ki javlja vaš trenutni položaj na zemeljski obli. Na zaslonu, ki ni tako majhen, kot si večina zamišlja, dobite shemo, na kateri lahko vidite, kje se nahajate in kam je treba peljati. Napredni satelitski sistemi omogočajo tudi glasovno opozarjanje, kar je še posebej prikladno, saj lahko mirno vozite, namesto da bi buljili v ekran. Evropa je praktično celotna pokrita (še pomnite, tovariši, da nismo v Evropi) in le kolovozne poti do bližnjih nudističnih plaž niso vnesene. Pa še to, zaslon za prikazovanje lokacije zna potovalni računalnik izkoristiti za dodatno informiranje. Vidite, kako sistemi lepo delujejo z roko v roki.



Takšna je shematika zavornega sistema ABS.

Če pridno nabirate kilometre na avtocestah, zna priti prav še en računalniško podprt sistem – tempomat. Gre za preprost sistem, ki zna razbrati, kolikšna je vaša hitrost, in le-to vzdrževati. V praksi to pomeni, da nastavite tempomat na 130 km/h in lepo pridno peljete, kolikor vam zakon na slovenskih cestah omogoča. Če se avto začne vzpenjati ali spuščati, tempomat samodejno doda ali odvzame plin tako, da izravna in obdrži želeno hitrost.Vsekakor je tempomat izjemno dobrodošel pri dolgih razdaljah, saj vam bo vaša desna noga zelo hvaležna.

Zeleno, ki te ljubim zeleno

Da pa ne boste mislili, da je računalništvo v avtomobilizmu namenjeno le povečevanju vaše varnosti in udobja, vedite, da današnjih strogih standardov emisij izpušnih plinov ne bi dosegli, če ne bi bilo procesorsko vodenega elektronskega vbrizga. Nasploh je sistem za vbrizgavanje goriva ena najpomembnejših in najbolj kompleksnih stvari v sodobnem avtomobilu. Deluje pa takole: s svojimi številnimi senzorji zaznava kakšna sta temperatura in vlaga zunaj. Preračuna in določi optimalno zmes goriva in zraka. Tako pripravljena zmes pomeni največjo izrabo v danih okoliščinah ter tudi najmanjšo možno emisijo škodljivih plinov v izpuhu.

To je tako rekoč srce motorja, katerega nadzoruje računalnik. Če malce »pohekate« računalnik, avto sploh ne bo več deloval, ali pa bo razvil večjo moč in posledično požlampal več goriva. Tu se največkrat dogaja t.i. »friziranje« motorjev, saj lahko sprememba delovanja programa prinese kar nekaj moči. Seveda je to tudi slabost sistema, saj v primeru, da računalnik odpove, avtomobil odpove poslušnost in posnema kakšno konzervo sardin.

Kako pa lahko osrednji računalnik nadzoruje vso to novo tehnologijo v avtomobilih? Mar so vsi sistemi pripeti nanj? Ne, sodoben avtomobil še zdaleč ni tako poln žic, kot si zamišljate. Računalništvo v avtomobilu je povezano v osrednji podatkovni vod, kjer si naprave izmenjujejo informacije po potrebi. Če recimo klimatska naprava želi vedeti, kakšno je vreme zunaj, ne potrebuje posebne povezave do potovalnega računalnika. Ne, samo poda zahtevo na podatkovni vod, potovalni računalnik jo preko svoje povezave sprejme in zahtevo izpolni. Na tak način se zmanjša število žic in možnosti okvare. Seveda je podatkovni vod dodobra testiran, saj bi se marsikdo pritožil nad uporabo avtomobila, če bi le-ta odpovedal, ker bi tempomat osvajal satelitsko povezavo.

Kaj pa varovanje pred nepridipravi, porečete? Le brez strahu, tudi na tem področju se zadeve premikajo. Najprej so tu inteligentni avtomobilski alarmi, ki ob vklopu zaprejo vsa stekla in poklopijo stranska ogledala. Znajo predvideti nagib ob avtovleki in ne tulijo, če jih polula mimoidoči mešanec. Nadalje je tu elektronska blokada motorja, ki ob morebitnem stikanju okoli ključavnice za vžig zablokira motor, kar pomeni, da se tat ne more odpeljati. Nenazadnje so tu tudi ključi za vžig, nadgradnja le-teh pa je prisotna v novi Laguni v obliki kartice, ki samodejno zaklene avto, ko se od njega oddaljimo, in obratno. Seveda se na kartici nahajajo tudi podatki o vozilu, tako da serviserji že ob pregledu kartice vedo povedati, kaj je narobe z avtomobilom ("Človek božji, spet si pozabil tankati!")

Utelešenje vseh teh naštetih sistemov bo najverjetneje kar bavarski sinonim za kvaliteto: BMW serije 7. Snovalci nove sedmice so se zamislili nad množico stikal, zaslonov, funkcij, možnosti... in se zedinili, da človek naj ne bi potreboval visokošolske izobrazbe, da bi znal voziti ta avtomobil. Zato so se domislili sistema I-Drive, ki je tako preprost, da zna z njim upravljat triletnik. Razdelili so ga v dva dela: prvi je t.i. vozni del, kjer se nahajajo najpomembnejše stvari za vožnjo. Ta del je koncentriran okoli bistva vožnje – volana. Vse ostale reči padejo na "udobnostni" predel, kjer se nahaja vse ostalo. Če za vozni del uporabljamo gumbe in ročice, pa na udobnostnem delu kraljuje velikanski gumb, s katerim se vozimo po menijih gor ali dol. Izjemno uporabna zadevščina je to, zelo preprosto ga je uporabljati in kmalu se navadite nanj. Nahaja se na sredinski konzoli med sedežema in je dostopen tako

Navigacijski sistem, na račun katerega se ne boste izgubili. Ali pač.

vozniku, kot tudi sovozniku. Sistem je preprost in navdušujoč in upam, da se bo kmalu razširil tudi med konkurenti.

Pogled naprej

Kaj pa nam prinaša prihodnost? To lahko najbolje vidite na prototipu, ki ga je izdelal Dodge, in poseduje duhovito ime Super8 Hemi (**http://www.dodge.com/inside/concept_vehicles/super_8_hemi.html**). Avtomobil je vsekakor polno naložen z najnovejšimi pogruntavščinami, najbolj očitna pa je tale: glasovna kontrola nad posameznimi funkcijami, kot so klima, avtoradio, telefon in elektronska pošta. Da, prav ste prebrali, elektronska pošta. Avtomobil namreč poseduje funkcijo Wireless Internet, torej brezžično komunikacijo z internetom, vse to pa krmilimo z glasom. Seveda pa ne bo najbolj udobno voziti, če vam je zobozdravnik pravkar izpulil modrostni zob, ali pa ste izgubili glas zaradi prekomernega krokanja prejšnjo noč.

Potniki na zadnjih sedežih imajo na voljo LCD prikazovalnika, občutljiva na dotik, vgrajena v zadnjo stran sprednjih sedežev. Na njih lahko uporabljajo internet, kar pomeni, da lahko gledajo tudi televizijo. Če bo le mogoče namestiti *Unreal Tournament*... Avtomobil poseduje tudi satelitski radio, katerega v domači garaži moč natočiti lastno izbiro posnetkov MP3 ter polavtomatski menjalnik, podoben tistim iz današnje Formule 1.

Vsekakor gre za jutrišnji avtomobil, katerega realnost pa bo kaj kmalu nastopila. Kaj pa snujejo avtomobilske tovarne za ne tako bližnjo prihodnost? Prvo je računalniško voden nadzor avtomobila, torej drive-by-wire (vožnja po žici). Če temu dodamo inteligentne tempomate, ki bodo znali videti avtomobil pred vašim in prilagoditi hitrost ter zaznati ovire, po potrebi zavirati, in se po ukazu navigacijskega sistema odločiti za alternativni potek vožnje, nato pa bomo celoten sistem nadgradili, dobili v celoti računalniško voden avtomobil, katerega bomo le povedali cilj vožnje in že nas bo odpeljal tja. Nadalje nam bo prihodnost v avtomobilizmu bržkone postregla s funkcijo HUD, torej polprosojno armaturno ploščo, ki bo projicirana na vetrobransko steklo. To bo vsekakor povečalo varnost, saj voznik ne bo več spustil pogleda s cestišča (oziroma vsaj ne bo imel nujne potrebe za to). Nenazadnje lahko pričakujemo še bolj učinkovite varnostne sisteme. Nemara takšnega, kot smo ga uzrli v filmu *Demolition Man*, v katerem se je avto v trenutku trka napolnil s stiroporom. Vsekakor prihodnost prinaša mnogo zanimivih reči, ki jih bomo slej ko prej vsi uporabljali. Težko pa je napovedati, da boste v takšnem avtomobilu prihodnosti prevažali takšno lepotico, kot je Sandra Bullock.

PCF

AVTOMOBILI V IGRAH

Aljoša Hancman razkriva, kako poceni in brez metod iz *Grand Theft Auta* priti do super-dragih avtomobilov.

Včasih posumim, da avtomobilske a podjetja v vitalne dele vozil skrivoma vgrajujejo kompleksno umetno inteligenco, ki zna matematično izračunati, kdaj bi bil najmanj ugoden trenutek, da zadeva odpove, in potem to tudi praktično izpelje. Ja, toliko naših frustracij je povezanih s temi dragimi kupi pločevine, da sploh ne preseneča priljubljenost računalniških simulacij dirkanja.

Poleg dejstva, da je digitalni mehanik sposoben zamenjati vse, kar se nahaja pod pokrovom motorja, v delčku sekunde in to brez izstavitve oderuškega računa, se je verjetno tudi težko upreti dejstvu, da si lahko za ceno nekaj "Prešernov" daješ duška z avtomobili, ki si jih običajen smrtnik lahko privošči le če da so začeli varčevati že njegovi prapravnuki. V praksi komajda utegnem sproti plačevati muhe svojega Škodilacka, vseeno pa lahko rečem, da sem trgal asfalt s podlage z večjim številom avtomobilov, kot jih bo marsikdo v svojem življenju sploh videl. Na svojem spisku imam ferrarije, porscheje, mercedese, sesul pa sem že tudi kaj dragocenejšega – verjetno ni moštva v formuli 1, ki ne bi tako ali drugače okusilo moje nepotešljive želje po uničevanju.

Seveda je šlo vedno "le" za računalniško igro, vendar ne gre pozabiti, kako zelo je tovrstna tehnologija v zadnjih letih napredovala. Grafični pogoni simulacij

***TOCA Race Driver* je ta hip ena težje pričakovanih dirkalnih iger.**

dirkanja so sposobni izrisati že skoraj fotorealistična vozila in pokrajino (poglejte samo slike prihajajočih naslovov *TOCA Race Driver*, *Colin McRae Rally 3.0* in *pa Hot Pursuit 2*), monitorji so se zredili za kakšnih sedem palcev in nudijo zadovoljivo veliko alternativo vetrobranskemu steklu, šofiranje pa se ne izvaja več preko nerodne tipkovnice, ampak kar s pravim volanom, ki vam bo ob neprimerni vožnji celo dodobra pretresel roke. Do popolne izkušnje manjka torej samo še vonj po ožgani gumi, a z malo domišlije, radirko in vžigalnikom se da rešiti tudi to.

AVTOMOBIL VS. RAČUNALNIK

Naj vam povem še zgodbico o šali, ki si jo je privoščil Bill Gates. Dejal je: Če bi General Motors (največji ameriški proizvajalec avtomobilov) razvil avtomobilsko industrijo do nivoja računalništva v tistem hipu, bi se njihovi avtomobili prodajali po ceni 25 dolarjev in bi zmogli voziti 1,000 milj s 5 litri goriva.
Na to Gatesovo izjavo, je g. Welch, vodja GM odgovoril:

Če bi GM izdeloval s tehnologijo, kakršno uporablja Microsoft, bi vozili avtomobile z naslednjimi lastnostmi:

1. Iz neznanega razloga bi avto crknil dvakrat na dan.

2. Vsakič, ko bi cestarji pobarvali cestne oznake, bi bilo potrebno kupiti nov avto.

3. Občasno bi avtomobil ugasnil na avtocesti brez kakšnega posebnega razloga, vi pa bi se morali sprijazniti, ponovno pognati avto in se odpeljati naprej.

4. Občasno bi se med izvajanjem manevra, kot je zavijanje v levo, avto ugasnil in se ne bi hotel zagnati več, potrebno bi bilo ponovno namestiti motor.

5. Samo en uporabnik bi lahko uporabljal avto, razen če bi kupili »AvtoXP« ali »AvtoNT«. Toda takrat bi morali kupiti dodatna sedišča.

6. Macintosh bi naredil avto, ki bi ga poganjala solarna energija, bil bi zanesljiv, petkrat hitrejši, dvakrat bolj preprost za upravljanje, toda vozil bi lahko samo po petih odstotkih cest.

7. Signalne luči za olje, temperaturo vode in stanje akumulatorja bi bile zamenjane za eno samo signalno lučko »Splošna napaka v avtu«.

8. Novi sedeži bi vršili pritisk na populacijo, da bi imeli vsi enako široke riti.

9. Varnostne blazine bi vas povprašale: »Ali ste prepričani?«, preden bi se aktivirale.

10 Občasno bi vas avto, brez očitnega razloga, zaklenil ven in vam onemogočal vstop, vse dokler ne bi hkrati potegnili kljuke za vrata, obrnili ključa in zagrabili za radijsko anteno.

11. GM bi obvezal vse kupce njihovih avtomobilov, da kupijo deluxe različico avtokart podjetja Rand McNally (ki je zdaj del GM), četudi kupci ne bi želeli posedovati ali uporabljati le-teh. Če bi jih hoteli odstraniti iz avta bi povzročili takojšen petdeset ali več odstotni padec zmogljivosti avta. Nadalje, GM bi postal tarča preiskave ameriškega pravosodnega ministrstva.

12. Vsakič, ko bi GM predstavil nov avto, bi se vsi kupci morali na novo naučiti voziti, saj nobena od starih kontrol ne bi delovala na isti način, kot v starem modelu.

13. Pritisniti bi morali »Start«, da bi ugasnili avto.

DOOM III

Orjaški mehanski pajki iz pekla in glave programerjev nataknjene na kole. Je to konec sveta, kakršnega poznamo, ali pa je na obzorju naslednji Doom?

Besede **Adam Oxford in Alec Meer**

Znano je mnenje, ki pravi da je Star Wars uničil filmsko industrijo. Nekako tako gre: ravno v trenutku, ko je Hollywood pričel z izdajanjem svojih najbolj umetniško navdahnjenih izdelkov ter nas razvajal z manifesti družbenih razmer 70. let – *Taxi Driver, French Connection, Easy Rider* in tako naprej – je prišel Star Wars s svojo osnovno moralnostjo slabo-dobro, junaki podobnim tistim iz risank in možnostjo hitrega (in velikega) zaslužka. Naenkrat se je filmsko mesto vrnilo k plitvim izdelkom. Javnost preprosto ni želela poslušati čudnih vprašanj, ob katerih je morala razmišljati o tem, kar je avtor želel vprašati. Želeli so laserje, vesoljske ladje, svetlobne meče in eksplozije.

To mnenje smrdi. Če pa bi želeli tako preprosto posploševati stvari, kot so jih avtorji te »briljantne«

domislice, bi ga lahko zlorabili tudi v igričarski industriji. Ravno takrat, ko sta *Ultima* in *Civilization* ponesla industrijo iz obdobja igralnih avtomatov, je prišla futuristična strelska igra, ki je zasvojila otroke s svojim obiljem orožja in krvi ter groze v slogu TV grozljivk.

Premlad, da bi umrl

Na našo srečo in srečo video iger, je eden pomembnejših mož in gonilna sila velikanske akcijske uspešnice, ki je interaktivnost vrnila na osnovno formulo – teci, streljaj, obrni se, streljaj, teci, poskusi hoditi skozi zidove – bolj neposreden od Georga Lucasa. »Mi ustvarjamo zabavo. Če trdite, da gre za umetnost, so to zavajajoče trditve ljudi, ki želijo naši industriji povečati ugled,« je trdil Id Softwarov John Carmack na lanski Games Developers Conference. In to se je zgodilo le kratek čas za tem, ko je po seriji novih iger *Quake*, ki so se pojavljale na vsaki dve leti in so bile presekane le s pojavom *Return to Castle Wolfenstein*, napovedal, da bo Id oživel *Doom*. Zaradi vsega tega se vam bo zdelo nekoliko čudno, da se bo *Doom III* precej razlikoval od njegovih predhodnikov.

Če film zavrtimo nazaj, se bomo spomnili, da se je *Doom* pojavil in pretresel računalniški svet. Id Software je vzel prvoosebni pogled in hiter slog svoje predhodne igre, *Wolfenstein 3D*, in izboljšal njegov videz, kakor tudi način igranja. Ko so uvideli, da svet želi preprosto tekati naokrog in pobijati stvari, so nam prinesli še *Doom II*, podaljšali zgodbo in vključili način za več igralcev, ki je bil preprost za uporabo – slednji je hitro postal eden najbolj zadovoljujočih načinov igranja s prijatelji ter še dandanes povzroča nočne more pri starših po vsem svetu. *Doom III*, pa je po drugi strani, veliko globlji in večji intelektualni izziv. Medtem ko osnovna mehanika – sprehajaj se naokrog in pobijaj pošasti – ostaja enaka, se je Id odločil meriti na naša čustva z dvojno šibrovko, ki izstreljuje teror v najčistejši obliki.

Marty Stratton, vodja strateškega razvoja pri Id-ju, je PC Formatu razložil: »Vsekakor smo se odločili za bolj neposredno ustvarjanje igralnih situacij. Igralci bodo opazili, da se je slog igranja oddaljil od hitre akcije, 30 hudobcev na zaslonu hkrati in arkadnega sloga igranja, ki ga poznate iz *Quaka III*. Odločili smo se za bolj grozljivo vzdušje, ki bo igralca popeljalo na fizično in duševno popotovanje.« Carmack je dodal, da je na spremembo sloga vplivala tehnologija: »Sedaj, ko ustvarjamo vedno bolj resnične svetove, smo primorani nekoliko omiliti vidik superjunaka, ki so ga imele naše dosedanje igre. Še vedno menim, da lahko ustvarite dobro igro z animirano akcijo, vendar *Doom III* ne bo takšna igra.« To pomeni večje število vnaprej postavljenih dogodkov ter

GOVORJENJE V KODI

Potem, ko smo si na E3 ogledali predstavitev *Dooma III*, je PC Format ujel Id-jevega **Freda Nilssona,** animatorja, ki te grozovite pošasti spravi v življenje.

PCF: Kako dolgo že delaš za Id?
FN: Tukaj sem že skoraj dve leti – prišel pa sem iz filmske industrije. Id-jeve igre spremljam že leta, tako da je bila moja prva reakcija, ko sem ugotovil, da zaposlujejo animatorja, v slogu »O, jeeee.« Pred tem sem delal na *Shreku* za Dreamworks, tako da imam z animiranjem veliko izkušenj.

PCF: Kakšno je trenutno vzdušje pri Id-ju, sedaj ko od izida *Quaka III* prvič delate na igri od začetka do konca?
FN: Občutek je dober. John je pričel delati na tehnologiji še preden smo končali *Quake III*, drugače pa na igri dela tudi veliko novih ljudi. Imamo nove programerje, nove ustvarjalce stopenj, nove umetnike – resnično gre za močno ekipo.

PCF: Ali obstaja problem, da boste izpustili stvari, zaradi katerih je *Doom* bil *Doom*?
FN: Je, vendar smo doslej že prejeli veliko pozitivnih mnenj. Včeraj smo igro pokazali ljudem, ki delajo na *Unreal Tournament*. Zadeva jih je resnično odpihnila, iz sobe so odšli z odprtimi usti. Videli so, da je zadeva sicer precej drugačna, ampak da še vedno gre za *Doom*. Mislim, da bomo dejavnik strahu občutno potisnili naprej. Pošasti bo sicer resda veliko manj, vendar jih bomo postavili tako, da boste dobili resnično odlične spopade ena-na-ena. Če želite, pa lahko celo sobo napolnite z demoni, vendar bo to vplivalo na počasno delovanje igre na vašem stroju. Lahko celo ustvarite bližnjice na tipkovnici, s katerimi boste ustvarjali demone iger koli želite. Vključili smo vsa orodja, tako da bo vsakdo ustvarjal svoje stopnje.

PCF: Pogon torej ni omejen s številom pošasti, ki jih lahko prikaže?
FN: Ne, vendar gre za zelo zapleteno novo tehnologijo. Pogon preračunava toliko stvari – vse podatke za osvetljevanje in senčenje ter umetno inteligenco, popolnoma skeletno animacijo. Zadeva preračunava vse to v realnem času, medtem ko je *Doom* preračunaval le 2D modele.

PCF: Kako bodo pooblaščeni za uporabo licence uporabljali vaš pogon? Ali ga boste izboljšali?
FN: Veliko je stvari, ki jih lahko naredimo, vendar sam menim da bo za druge razvijalce najtežje ustvariti nove modele in teksture. Nekatere med našimi pošastmi, ko so ustvarjene, imajo okrog milijona poligonov. Pošasti, ki ste jih videli danes, imajo med 2 in 5 tisoč poligonov.

PCF: Kakšen bo vpliv izvirnega *Dooma* na obliko stopenj?
FN: Vedno smo želeli, da bi bila nova igra nekakšen poklon izvirniku, vendar bodo stopnje različne. Baza bo veliko bolj zapletena, na nekaterih mestih pa se bomo znašli tudi na površju Marsa.

PCF: Ali ste dobili kakšen odziv od stare šole Id-jevcev?
FN: Seveda, John Romero in Tom Hall sta se oglasila včeraj in sta govorila nekaj v slogu: »Ljau, od nekdaj smo si predstavljali, da bi *Doom* bil podoben temu.«

PCF: Če bi se vrata v pekel odprla v Id-jevih pisarnah, kdo bi ostal zadnji?
FN: Moram reči, da John Carmack – najbrž bi on bil tisti, ki bi jim odprl vrata za vrnitev nazaj.

pazljiva postavitev pošasti na posamezna mesta, kar prinaša bolj dramatičen učinek – gre za veliko bolj kinematičen občutek, ki nam ga serija *Doom* doslej ni ponujala. Nove pošasti in dogodke nam igra predstavi s pomočjo kratkih animacij, v enem posebej napetem trenutku pa si bomo na steni pred nami lahko ogledali velikansko senco, kar bo predstavilo 5-metrskega peklenskega viteza, ki stoji za vami.

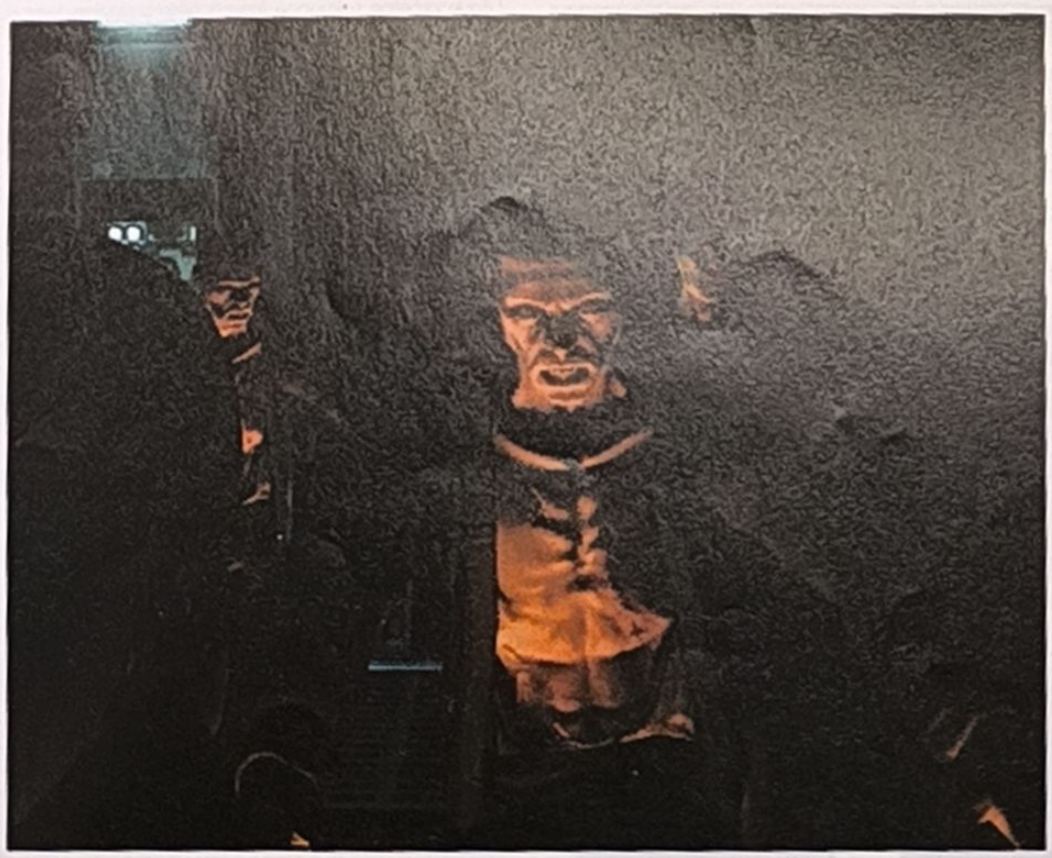
Usmiljenje

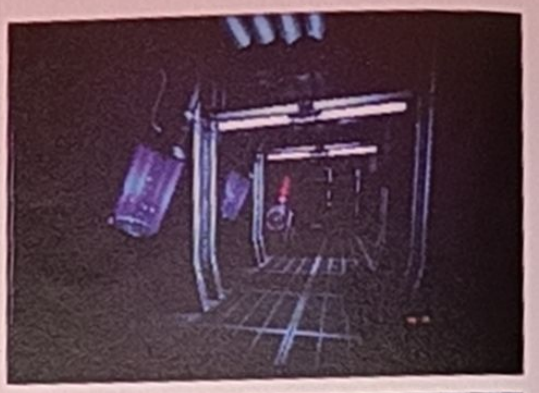
Delno je do odločitve za spremembo sloga prišlo iz tehničnih razlogov – preprosto nemogoče je na zaslonu prikazati veliko število tako podrobnih pošasti, ki naseljujejo prelepa okolja svetov *Dooma III*. Grafični pogon naj bi sicer zmogel vse to, vendar so naši PC-ji trenutno preslabotni. Če bodo oboževalci želeli ustvariti igro, ki bo bolj podobna izvirnemu *Doomu*, bodo to lahko storili brez večjih težav, saj bo Id igri priložil popolna orodja, ki bodo uporabnikom omogočila ustvarjanje lastnih stopenj. »Doslej sem lahko v eno samo sobo natlačil 10 pošasti brez težav,« pripoveduje umetnik Fred Nilsson. »Ampak, kdo ve? Čez nekaj let bomo vsi imeli 13 GHz stroje z GeForcom 8, tako da boste takrat lahko poganjali kar koli.«

Če je posnemanje najbolj iskreno izkazovanje spoštovanja, potem poudarek igre senc, uporaba stropnih ventilatorjev v slogu Ridleya Scotta in plešoče luči, ki smo jih pričeli videvati v zgodnjih demonstracijah iger, odkar so pred dvema letoma prvič predstavili *Doom III*, priča o spoštovanju, ki ga med razvijalci uživa John Carmack. Vendar je to spoštovanje zasluženo. Če povzamemo – *Doom III* izgleda neverjetno. Preprosto je ni igre v razvoju, ki bi izgledala tako dobro kot Id-jeva prihajajoča ponudba. In razlog, zaradi katerega izgleda tako dobro, je dejstvo, da temelji na principih resničnega sveta. Medtem ko so v preteklosti programerji morali goljufati, da so ustvarili posebne učinke in jih nanesli na modele na posameznih mestih, je Id »vzel tehnologiji osvetljevanja in senčenja ter ju združil, tako da vse v igri izgleda pravilno osvetljeno in senčeno,« nam je razložil Id-jev programer Robert Duffy.

Igra nas je navdušila na predstavitvi, ki smo si jo imeli priložnost ogledati prejšnji mesec na sejmu E3, vendar nam je umetnik Fred Nilsson povedal, da je to le del zmožnosti njihovega grafičnega pogona. »Videli ste le srednjo kakovostno grafično nastavitev – nismo še pokazali najvišje kakovosti.« Na principih resničnega sveta pa ne temelji le sistem osvetljevanja. Vsak posamezen objekt je modeliran posebej in zelo natančno, na vsak predmet v svetu *Dooma III* pa vpliva resnična fizika, goljufanja pa ni – vse kar vidite, se resnično nahaja tam, modelirano posebej in z lastno fiziko. Ko boste torej v uvodnem prizoru videli znanstvenika, kateremu satanski glas ukaže, naj »odpre vrata«, vas bo skorajda v enaki meri navdušila kataklizmična stopnja podrobnosti med padanjem škatel s polic in razbijanja stekla v laboratoriju, kakor tudi pojav lobanj, ki bodo preluknjale telesa prisotnih čuvajev.

Podrobno ustvarjeni modeli in resnične sence naredijo hodnike *Dooma III* veliko bolj klavstrofobične in veliko bolj grozljive, kot so bili kateri koli hodniki, ki smo jih videli doslej –sicer še nismo imeli priložnost pasti svojih zenic na zunanjih okoljih, a ko bodo ta prvič predstavljena, lahko stavimo, da bo svet navdušen v enaki meri. Vendar ne gre samo za osvetljevanje okolja. Modeli likov so resnično izjemni: meso je videti kot meso, tekstil kot tekstil, skeletno animirana telesa pa se spotikajo in padajo v slogu znanih newtonovskih sil, medtem ko pobiti sovražniki ne bodo več preprosto izpustili orožja, temveč jim bo to spolzelo med prsti in se odbilo od tal.





Udari me močno

Grafična moč pogona je zmožna tudi ustvariti prizore, ki so, iskreno povedano, zaskrbljujoči. V enem natanko poustvarjenem satanskem ritualu leži na pentagramu razmesarjen moški, medtem ko boste v drugem imeli priložnost videti peklenske kiborg pse, ki trgajo črevesje vašemu mrtvemu sodelavcu, nato pa še ta vstane in vas napade. Prizori so bolj realistični, kot bi si večina želela, in če se besedi »grobar« ali »mesar« ne nahajata v opisu vašega delovnega mesta, potem vam ob pogledu nanje gotovo ne bo preveč prijetno. »Želimo, da ljudje sedejo v temno sobo in igrajo igro, ko prenehajo z igranjem pa vstanejo in rečejo 'Tega ne želim več igrati'« se je pošalil Nilsson. Prav gotovo gre za grozljivo igro od začetka do konca in kaj hitro bi jo lahko zamenjali za nadaljevanje *Resident Evil* ali pa novo različico PlayStationove grozljivke *Silent Hill*. Grozo dodatno poudarja uporaba zvoka Dolby 5.1– in okolja v slogu *Aliena* vsekakor ustvarjajo veliko grozljivega hrupa. Škripanje desk in najrazličnejši zvoki okolja vas še bolj zbegajo in vsekakor gre za igro, ki je ne boste želeli igrati sami ponoči. In natanko to je Id-jev cilj. Marty Stratton nam je razkril željo ustvarjalcev: »Igro želimo narediti kolikor je le mogoče grozljivo in če želimo doseči neverjetne učinke na igralcih, se moramo zanesti na skriptiranje – igralca želimo postaviti natanko v položaj, ki smo si ga zamislili, nato pa ga prestrašiti, da se bo posral.«

Najbolj strastnim oboževalcem bi sicer odpustili, če se bodo počutili nekoliko ogoljufane, ker je eden najbolj značilnih zaščitnih znakov *Dooma* – zadovoljstvo med držanjem prsta na strelskem gumbu in pobijanje tisočerih predstavnikov zalege iz pekla – žrtvovan, vendar je podobnost do določene mere ohranjena, kar bi moralo utišati nezadovoljneže. Kot prvo, zgodba je praktično enaka. »Več ali manj gre za ponovno pripovedovanje zgodbe *Dooma II* – ne gre za razširitev ali nadaljevanje, čeprav bomo veliko stvari naredili drugače,« je razložil Stratton. Vračamo se torej v bazo United Aerospace Corp (UAC) na Marsu, v leto 2145 – in medtem ko uvod povzame obliko *Half-Lifove* začetne sekvence, ko prispete v službo, kjer pravkar preizkušajo najnovejšo tehnologijo, pa bomo priče tudi številnim znanim elementov iz *Doomovega* arhiva. Dober primer je zemljevid baze, ki se prikaže med uvodom – skorajda enak tistemu, ki smo ga poznali, vendar brez kičaste oznake »Vi ste tukaj«. Seveda je tokrat vse skupaj bolj prefinjeno.

Ultra-nasilje

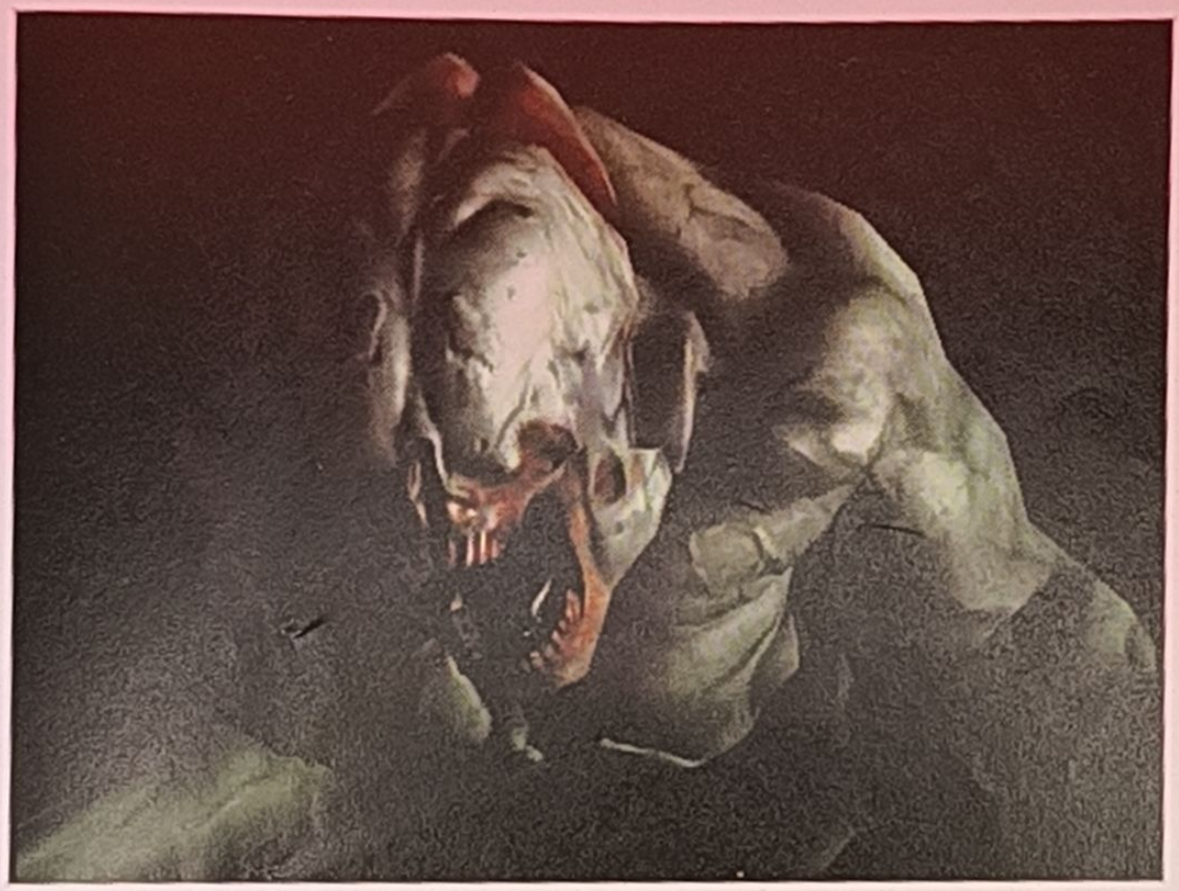
Druga podobnost je v orožju – ne boste zamudili zadovoljstva ob ponovnem polnjenju šibrovke, vsaj en peklenski vitez, ki je bil ustreljen med demonstracijo, pa je odvrgel ogromno motorno žago. Carmack je celo potrdil, da se bo v vaši orožarni znašel tudi BFG. Vrnili se bodo tudi stari znanci – četudi nekoliko spremenjeni. Impi so sedaj, na primer, spretne pošasti, ki se s svetlobno hitrostjo gibljejo po hodnikih in se zaletavajo v vas (kar povzroči začasen dvojni pogled) ali pa se zaustavijo ter izstrelijo ognjene krogle, medtem ko se pripravljajo na naslednji skok.

Natančnih informacij o nadaljnjem razvoju zgodbe ni, Id pa ne želi razkriti novih podatkov, vendar je jasno, da bo izvirna zgodba doživela nekaj večjih sprememb. Tako so zaposlili veterana med

QUAKE IV

Še več znanih obrazov je na poti.

Tako kot njegova predhodnika v žlahtnem steblu, je tudi *Doom III* več kot le igra – je tudi popolnoma nov pogon za druge igre. Ena od iger, ki bo uporabljala pogon *Doom III*, je *Quake IV*. Igro bodo, podobno kot *Return To Castle Wolfenstein*, razvili izven Id Softwara – izdelali jo bodo pri Raven Softwaru. Sedaj, ko so izdali *Jedi Knight II* in *Soldier of Fortune 2*, se bo ekipa spopadla s predelavo še enega Id-jevega klasika. »Fantje se pravkar spoznavajo z novo tehnologijo in se pritožujejo nad tem, da se šele sedaj morajo resnično naučiti modelirati. Zadeva je sprva resnično zahtevna, vendar se navadite,« nam je povedal Id-jev Fred Nilsson.

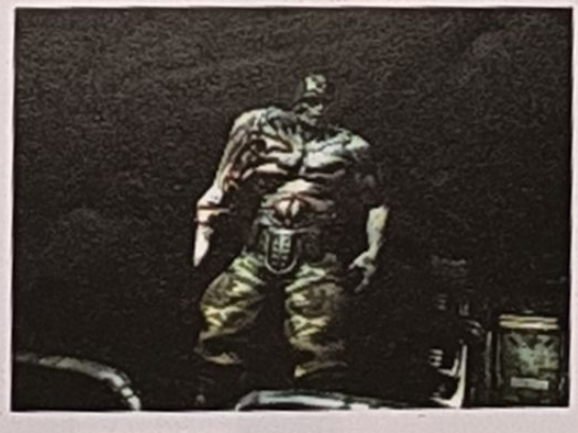


igričarskimi scenaristi, Matta Costella, ki je napisal scenarije za *7th Guest* in *11th Hour*, ki bo poskrbel za to, da se bo osnovna zgodba "odprla so se vrata Pekla in vi ste edina oseba, ki jih lahko zapre" razvila v nekaj bolj zapletenega in zadovoljujočega. Vsi posnetki, ki smo jih doslej imeli priložnost videti, so postavljeni na Mars in trenutno ni informacij, ki bi govorile o tem, da boste med pohodom lahko vstopili v pekel, kot ste lahko v izvirniku. Naslednja stvar, ki jo bodo ob novem pristopu najverjetneje morali žrtvovati, je tudi značilen *Doomovski* humor. Sam meni, zaslon za izhod, grafične šale, glava Johna Romera na kolu ... »O tem, iskreno povedano, še nismo veliko razmišljali. Trenutno je naš največji cilj ponazoriti strah,« nam je razložil Nilsson. Pošasti vsekakor niso več ustvarjene z nagnjenostjo k ironiji, temveč se spogledujejo z grozovitimi podobami s skic HR Gigerja.

Nočna mora

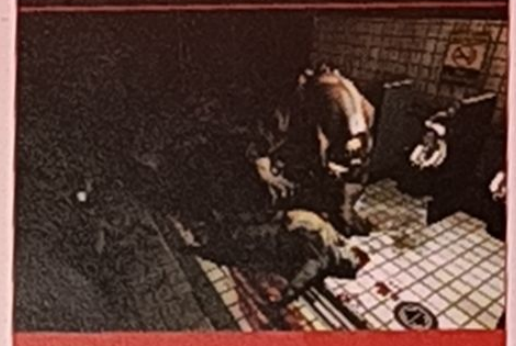
Spremenilo se je tudi to, da niste več edini preživeli mož v bazi – Id-jev Marty Stratton je razložil, da vam del preživele človeške populacije pomaga na določenih mestih v igri. Večina teh bo seveda končala kot demonska hrana, kot je to bil primer znanstvenika, kateremu v demonstraciji v kopalnici brutalno odstranijo notranje organe, vendar bomo občasno srečali tudi preživele, ki vam lahko v pomoč ponudijo roko, ki še ne bo odgriznjena. Ironično pa je, da zaradi večjega števila neumnih zombijev in njihovih pomagačev, mogočen pogon za umetno inteligenco, ki ga je Id izdelal, ne bo izkoriščen do popolnosti. »Naš pogon ima zelo napreden sistem UI, najbrž veliko naprednejšega, kot ga bomo kadar koli potrebovali,« je razložil Robert Duffy.

Todd Hollenshead, direktor Id Softwara, je pogumno zaključil: »*Doom III* bo spremenil način, na katerega ljudje gledajo na PC igre in kaj od njih pričakujejo.« In zakaj ne bi bil pogumen? Če se vrnemo k omenjeni metafori *Star Wars*, se lahko strinjamo z dejstvom, da je izid filma spremenil kulturno ozadje – na boljše ali slabše, kakor se pogleda. In tako kot *Star Wars*, je tudi izid nove igre *Doom* pomemben dogodek – še toliko pomembnejši zato, ker bo prispela celih 10 let po izidu prejšnje in bo tako lahko dokazala, koliko se je v svetu PC iger spremenilo v tako kratkem času. In prav zato gre za eno redkih iger, napovedi katere smo v PC Formatu posvetili kar štiri strani. Ne razumite nas napačno, v prihodnjem letu pričakujemo veliko odličnih iger, med katerimi so nekatere – kot je recimo *Deus Ex 2* – celo bolj kreativne kot *Doom III*. Vendar Id meri na čustva, ki so ozka, a osredotočena. Ko smo se pogovarjali z Warrenom Spectrom, vodjo razvoja *Deus Ex 2*, je bilo njegovo mnenje preprosto: »Carmack je genij. Gledano s tehnološkega stališča bo preprosto šlo za najboljšo igro na svetu.« Da, izid novega *Dooma* je resnično dogodek vseh dogodkov v svetu iger. In čeprav bo do trenutka, ko se bomo lahko tudi sami prepričali o kakovosti igre, minilo še praktično celo leto, pa lahko glede na videno že sedaj trdimo, da se boste ob *Doomu III* lahko prepričevali o tem, da gre samo za igro, le tako dolgo, dokler ne ugasnete luči. **PCF**



OKUSNO!

Ne glejte tja – nekaj se dogaja v kopalnici ...



Neumna ideja, da se odpravite po krvavi sledi v hodniku, vas je pripeljala do tega grozljivega prizora ...

Stopnja podrobnosti na kiborg psu je neverjetna – čeprav boste med pogledom na to morda celo želeli zapreti oči.

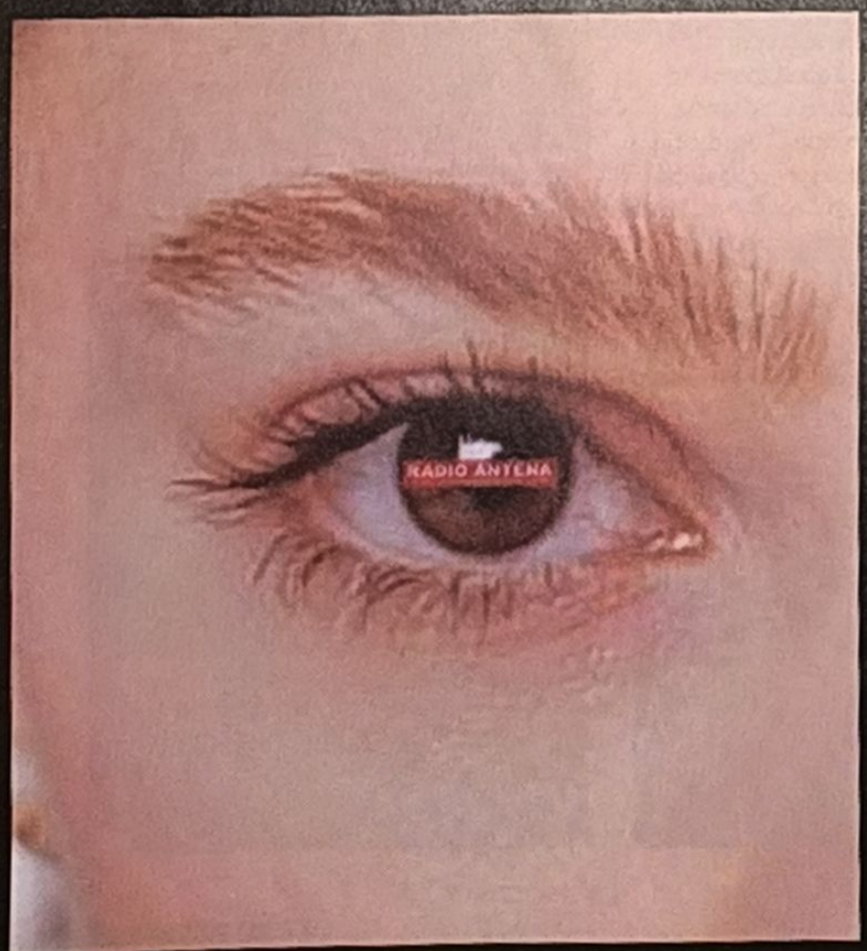
Demon se ne zadovolji s tem, da "samo" ubije svojo žrtev, temveč si za večerjo privošči še črevesje žrtve. Grozljivo ...

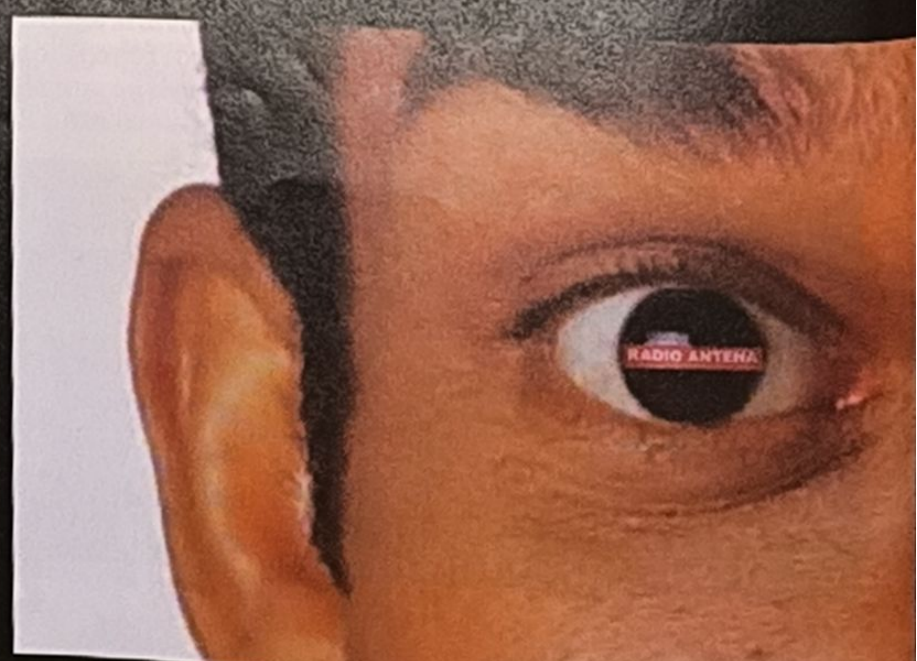
Medtem ko ji lepljivi notranji organi visijo iz ust, se pošast počasi obrne ... in vas pogleda naravnost med oči. Spodnjice so temeljito napolnjene.

RADIO ANTENA

105.2 Mhz

Najbolj gledani radio





Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja **Ultimativni testi**

AMD, MISLI TVOJA ZVEZDA ZBLEDETI?

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

AMD je s serijo K7 prevzel pobudo na prizorišču procesorjev, toda sedaj AMD-jeva prihodnost ne izgleda tako svetla. Intel je lansiral serijo Northwood. Novi procesorji so, čeprav dražji, zmogljivejši od tega, kar ponuja AMD ta hip. V odgovor je prišel AMD-jev prehod na 0,13-mikronsko tehnologijo. Le ta pomeni, da lahko naenkrat tovarne izdelajo več procesorjev, saj je pri manjšem jedru manjša možnost poškodbe. Nova serija Thoroughbreadov je za odtenek hladnejša, vendar je novo jedro površinsko manjše, kar pomeni, da se sicer manj greje, ima pa tudi manjšo stično površino s hladilnikom. Novo jedro tudi ni več raj za navijalce. Toda AMD lahko pridobi ogromno, če zviša takt pomnilnika na 166 MHz. Čeprav se je šušljalo o tem, da bo že jedro Thoroughbread delovalo na 166 MHz, se to ni zgodilo. Prav tako tudi Thoroughbreadov naslednik Barton ne bo imel podpore sinhronemu 166 MHz delovanju. AMD je očitno premalo pritiskal na strateškega partnerja VIA, da bi ustvarilo nabor čipov s 166 MHz sinhronim delovanjem do ostalih naprav. AMD ima sicer lasten oddelek za izdelavo nabora čipov, toda močno sumim, da bo le-ta izdal kar koli, saj imajo polne roke dela z ustvarjanjem nabora za prihajajoče Opterone, ki je AMD-jev pohod na področje strežnikov. Gre za procesor nove generacije, ki bo stopil na novo stopnico, na kateri piše "64-bitno delovanje". Seveda razvoj obremenjuje AMD, zatorej lahko le upajmo, da bo AMD-ju uspel (pa čeprav še tako majhen) prodor na resnejše področje. O nasprotnem primeru raje ne razmišljam...

potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.

>>GOREČE ZADEVE

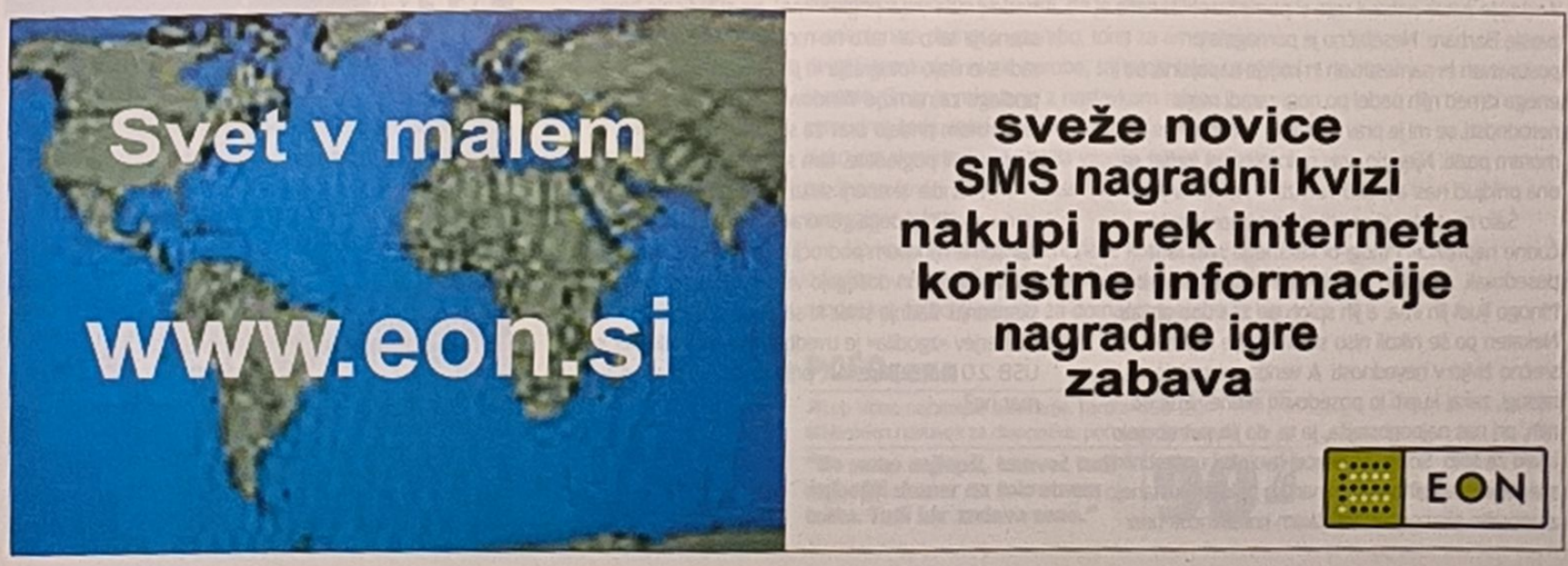
USB 2.0, torej. Le kdo ga sploh potrebuje?

Koliko različnih izhodov imate na zadnji strani vašega PC-ja in koliko jih uporabljate? Praktično več kot polovico vseh naprav bi lahko povezali na USB, nova inkarnacija tehnologije, USB 2.0, pa je definitivno tukaj – s 40-krat višjo hitrostjo prenosa kakor njegov predhodnik ter popolno združljivostjo navzdol. Prenos preko USB je postal tako hiter, da se primerja z IDE in podjetja so že pričela ponujati pretvornike, ki trdi disk pretvorijo v zunanjega, ki ga povežete preko USB 2.0.

Firewire tehnologija, ki so jo oznanjevali kot stvar prihodnosti, je po poti izgubila bitko. Firewire kartice so dražje kot USB 2.0, tehnologija pa se je prijela le pri specializiranih napravah, kot je digitalni video. Strokovnjaki napovedujejo, da bodo do konca leta vsi novi PC-ji imeli USB 2.0 izhode, tržišče pa bo na prihod novega standarda vsekakor pripravljeno, saj se na policah pojavlja vedno več USB 2.0 naprav – kar poglejte si naš supertest skenerjev.

Če kupujete nov PC, iščite torej takšnega z USB 2.0. In če imate periferne enote, ki uporabljajo serijske ali paralelne izhode, pričnite razmišljati o zamenjavi teh v naslednjih 18 mesecih, saj boste drugače imeli težave, ko boste iskali osnovno ploščo, ki bo te dinozavre podprala. Napredek v računalništvu gre naprej in naša denarnica mu bo očitno morala slediti.

nikola@videotop.si



PCFormat
Supertest

Skenerji
od 18.038 SIT do
102.600 SIT

Skenerji

Andrej Potočnik si ogleda kolekcijo skenerjev poletje–jesen 2002. Ampak, najprej se vprašajte, če ta kos opreme zares potrebujete.

Sovražim skenerje. Nikoli jih nisem maral, nikoli jih nisem potreboval, na splošno so zame prav nepotrebni. Ampak tudi jaz jih znam razlikovati. Večji kot je skener, bolj ga sovražim. Več, ko ima skener dodanega "nagradnega" materiala, bolj ga sovražim. Če seštejete dve in dve, dobite tip skenerja, ki ga najbolj sovražim. Velik, z ogromno škatlo in nepregledno množico dodanega programja. Toda Andrej je zvit in nabavil sem si pomoč v obliki naše zveste Barbare. Nesebično je pomagala pri postavitvah in namestitvah in ko ji je napajalnik od enega izmed njih padel po nogi zaradi moje nerodnosti, se mi je prav zasmilila. Sicer pa se moram paziti. Njen tip prav gotovo besni, kadar se ona priključi naši asocialni družbi v laboratoriju.

Šalo na stran, skenerji so pravzaprav zelo čudne napravice. Mnogi bi kakšnega zelo radi posedovali, a nimajo posebnega razloga za nakup. Mnogo ljudi jih ima, a jih sploh ne zna uporabljati. Nekateri pa še nikoli niso slišalo zanje in prav srečno živijo v nevednosti. A vendar obstajajo razlogi, zakaj kupiti in posedovati skener. Ena od njih, pri nas najpogostejša, je ta, da jih potrebujejo dijaki za šolo. Šolarji so precej hvaležni uporabniki skenerjev, saj njihove seminarske naloge postanejo z uporabo skenerja in kančkom kreativnosti prav zanimivi izdelki. Pa vendar niso samo šolarji tisti, ki uporabljajo skenerje. Vedite, da vam zna skener v pisarni prav koristno služiti. Z uporabo programske opreme za OCR (optical character recognition – optično prepoznavanje znakov) si lahko močno olajšate delo pri prepisovanju določenih dokumentov. Tisti, ki živite za to, da kažete spletu slike svojih dogodivščin (če vaše slike vključujejo tudi pomanjkljivo oblečene deklice, le pošljite naslov, rade volje pogledamo), pa si življenja brez skenerja tako ali tako ne morete zamisliti. Najstniki radi skenirajo fotografije in jih postavljajo kot podlago za namizje Windows, medtem ko fotografom pridejo prav za skeniranje negativov. Kamor koli pogledate, tam se skenira.

In vendar skenerji skozi svojo razvojno dobo niso naredili hudega generacijskega preskoka. Vse, kar se na njihovem področju dogaja, je to, da so postali hitrejši in dosegajo višjo kvaliteto pri skeniranju. Zadnja stvar, ki se je na področju skenerjev »zgodila« je uvedba hitrejših vodil, kot sta USB 2.0 in FireWire. Ah, prihodnost bo zanimiva, mar ne?

PCF

BENQ S2W 5300U

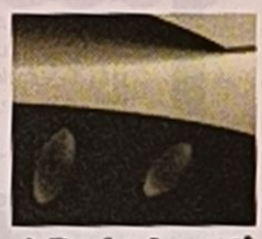
34.440 SIT Benq

Če vas ime BenQ spominja na BenQuick (ali celo Benko), se vam ne čudim. Dejstvo je, da je še čisto vsak zastrigel z ušesi, ko je slišal ime podjetja, kar pomeni, da nekaj na tej povezavi bo. Morda pa tajnica direktorja BenQ pozna sestro glavnega računovodje podjetja Mercator-Emba, ki proizvaja BenQuick. Kakor koli že, če še ne veste, se je podjetje Acer preimenovalo v BenQ. Čemu, vedo le vodilni pri podjetju (če).

BenQ 5300U je povzročal nemalo problemov pri namestitvi, saj so nas navodila vztrajno prepričevala, da je potrebno namestiti najprej programje in šele potem priklopiti skener. Ko sem po tretjem poskusu obupal, in najprej priklopil skener in ga normalno namestil, je zadeva stekla kot namazana. Nova definicija uporabniške prijaznosti pač.

S2W 5300U je zabaven skener. Uporablja CCD tehniko skeniranja, njegova optična ločljivost pa je 1200 x 2400 pik na palec. Najbolj zabavna je funkcija S2W, oziroma možnost skeniranja na splet (Scan to Web). To funkcijo predstavlja pet gumbov, ki imajo vsak svojo funkcijo, kadar pa niso v uporabi, pa se igrajo lightshow. Na splošno celoten skener bolj spominja na podstavek za kavne skodelice z utripajočimi lučkami, ki zabavajo mimoideoče, kot na resen skener. Na testu se tudi ni odrezal preveč dobro, saj so bile dobljene slike slabše kot pri konkurentih, tako na področju barv, kakor tudi pri ostrini posameznih linij. Pri hitrosti se je znašel v (zlati?) sredini.

In zato nas BenQ kljub svoji zabavnosti ni prepričal. Ljubše bi nam bilo, če bi podjetje obdržalo ime in zvišalo kvaliteto. Skener je sicer privlačnega videza, a šepa pri uporabi.



→Podrobnosti

Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 1200 x 2400
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Mirascan, Ulead PhotoExpress, ABBYY FineReader*
Na spletu www.benq.com
Prodaja Medis d.o.o., (01) 563 40 11

PCFOcena

↗ Zabavni gumbi, ki simulirajo diskoteko
↙ Težavna namestitev, popolnoma povprečni rezultati

"Ličen in delno uporaben skener, a popolnoma neprimeren za resno delo."

65 %

CANON D1250 U2F

39.900 SIT Canon

Če nas je predhodni Benq precej razočaral, nas je mali Canon navdušil. Izjemno moderna oblika, tanko ohišje, tiho delovanje in nasploh odlični rezultati so doprinesli k temu, da smo nadaljnje tekmece primerjali z njim in na koncu smo ugotovili, da imamo zmagovalca. Toda lepo počasi.

Čeprav majhen in poceni, ima veliko za pokazati. Kot prvo, v paketu najdemo kartico USB 2.0, ki skenerju podari kar precej hitrosti, saj se podatki pretakajo novemu standardu primerno hitreje. Sicer kartica sama ne doda prav nič h kvaliteti skeniranja, je pa prijazna poteza za prihodnost, saj je trenutno bolj malo lastnikov osnovnih plošč z vodilom USB 2.0. Skener sam podpira optično ločljivost 1200 x 2400 pik na palec, največja globina barv pa je 48 bitov. Zahvaljujoč povezavi USB 2.0 je skeniranje pri 200 dpi preteklo v 14 sekundah, kar je zelo solidno, pravzaprav med najboljšimi na testu. Še bolje pa se je odrezal pri skeniranju pri 9600 dpi, kjer je testno sliko poskeniral v rekordnih 23 sekundah. Tega kar nismo mogli verjeti, dokler nismo testa večkrat ponovili. Izjemna hitrost, ki jo spremlja zelo dobra kvaliteta.

V paketu dobimo tudi nastavek za filme in diapozitive, vendar se tu vidi, da je skener v osnovi namenjen za domačo uporabo, torej za amatersko delo. S tem sploh ni nič narobe, saj svoje delo opravlja izvrstno. Sicer je rokovanje z nastavkom rahlo zamudno, toda amaterji bodo rade volje potrpeli. Kakovost skeniranih slik je bila vzorna, barve pa ostre, pa čeprav je pri 200 dpi včasih prihajalo do rahle zameglitve teksta.

Na koncu lahko zapišem, da je kot vedno, odločitev vaša, istočasno pa vam priporočim pričujoči model kot najboljši skener za domačo uporabo ta hip.

→Podrobnosti

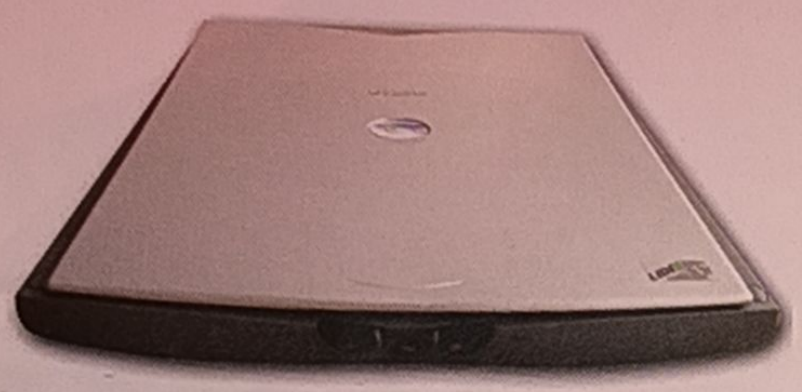
Tipalo CCD
Povezava USB 2.0/1.1
Optična ločljivost 1200 x 2400
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Omnipage pro 9, PhotoRecord, Photobase, Photoshop Elements*
Dodatno nastavek za diapozitive, kartica USB 2.0
Na spletu www.canon.com
Prodaja Canon Adria, (01) 530 87 10

PCFOcena

↗ Lep videz, najhitrejše skeniranje, kartica USB 2.0
↙ Neroden nastavek za diapozitive, počasno ogrevanje

"Ne samo najlepši, temveč tudi najboljši skener na tokratnem testu. Tudi kar zadeva ceno."

90 %



CANON CANOSCAN N676U

33.900 SIT Canon

Manjši od obeh Canonov na testu je tudi posebnež svoje vrste. Ravnanje z njim je zares priročno, predvsem pa je njegova največja odlika prenosljivost. Kot boste nekateri vedeli, se tudi na terenu včasih zgodi, da je potrebno poskenirati kakšen dokument ali sliko, in takrat si boste želeli prav Canonovega malčka. Slednjega boste naokoli prenašali brez težav, saj tehta le kilogram in pol, poleg tega pa nikjer okoli njega ne visijo žice za dovod elektrike, saj se napaja kar preko vodila USB. Dobra poteza, ki res omogoča mobilnost. Nadalje se dotaknimo namestitve, ki je tudi precej preprosta, in če zaokrožimo, dobimo celotno podobo majhnega, a zelo priročnega skenerja.

Seveda majhnost in prenosljivost zahtevata svoj davek. Prvi je pač hitrost segrevanja, saj je tale Canon pravi zaspanec. Tudi 200 dpi del testa je bolj kot ne predremal, še bolj ga je nosilo pri 9600 dpi. Tu je bil opazno počasnejši od tekmecev, ampak takoj zatem smo se povprašali, kdo za vraga bo sploh skeniral dokument z ločljivostjo 9600 pik na palec? Kar se kakovosti skeniranih slik in teksta tiče, se je zadeva izkazala za povsem solidno in ni povzročala nikakršnih napak, zaradi katerih bi vam lahko odsvetovali nakup za neprofesionalno uporabo.

Skener je zgrajen s tehnologijo LED, njegova ločljivost pa je 600 x 1200 pik na palec, še vedno pa se lahko pohvali z občutljivostjo na 48-bitne barve. Sicer majhen skener zaokroža kar zajeten kup programja, od Scansoftovega *OmniPage SE 9.0*, preko *ScanGeara* do ArcSoftovega *PhotoStudia 2000*. Potrebujete sploh še kaj več?

→Podrobnosti

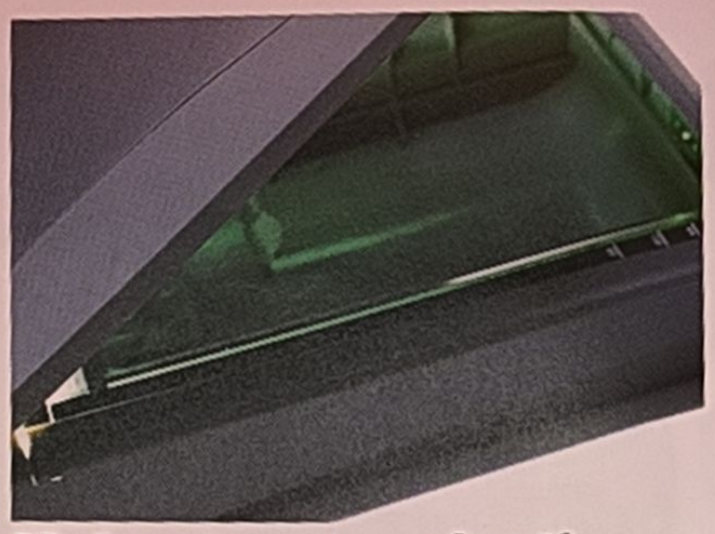
Tipalo LED
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 600 x 1200
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Omnipage pro 9, PhotoRecord, ScanGear, ArcSoft PhotoStudio 2000*
Na spletu www.canon.com
Prodaja Canon Adria, (01) 530 87 10

PCFOcena

↗Lagodno prenašanje, solidna kakovost
↙Nizka ločljivost in počasno segrevanje

"Prenašati ali ne prenašati, to je zdaj vprašanje."

72 %



Kako smo testirali

Sicer ne identični testom dr. Frankensteina, a tudi tako daleč od njega ne.

Globoko v jedru PCF utrdbe, v labirintu temnih hodnikov se skriva naš laboratorij, katerega ključe imava samo jaz in Boštjan. Ter seveda čistilka, ampak ona ne šteje. Testiranje se je odvijalo v popolnem miru in tišini, le tu in tam so nas zmotili, ko so dostavili obroke hrane. Za začetek smo pognali test v ločljivosti 200 pik na palec, za test pa se je prostovoljno ponudila naslovnica PCF 3. Za nadvse natančno merjenje časa je bila zadolžena Barbara, ki ima zveze pri podjetju Tag Heuer. V drugem delu pa je bila zvezda testiranja slika moje najdražje, ki jo vedno nosim s sabo. Slika je velikosti za osebne dokumente in kot takšna spada med standardne teste. Nato smo jih preizkusili še s stranjo tipkanega besedila ter prešteli napake pri prepoznavi črk. Testno računalo je bilo opremljeno z Athlonom XP 1800+, bolj pomembno pa je to, da je imelo vhode USB 2.0 ter tudi FireWire. Sicer so skenerji na testu imeli dodane kartice, ampak človek mora biti pripravljen na vse.

Kaj iskati

Precej dejavnikov naredi skener za dobrega ali slabega. Tukaj jih je nekaj.

Tip povezave

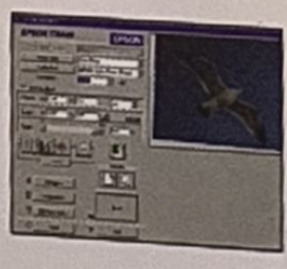
Kot lahko opazite, so paralelna vrata, ki so toliko časa kraljevala, na področju skenerjev dokončno opešala, saj na testu niti eden ni imel tega tipa priključka. USB je tisti, ki je dandanes standard, računalniki pa imajo USB prisoten že zadnjih 5 let. Seveda USB 2.0 ter celo FireWire predstavljata svetlo točko na obzorju, proti kateri drvi povezovanje periferije v računalništvu.

Programska oprema

"Več denarja, več muzike," je moto, ki vodi načelo cenovne politike tudi pri skenerjih. Pri dražjih modelih boste tako našli dosti bolj znane izdelke, ki so tudi neprimerno bolj uporabni. Pri najbolj osnovnih skenerjih nas čakajo izdelki podjetij MGI in Ulead, medtem ko stopnjo višje že najdemo tudi *Photoshop LE* in njemu podobne.

Gumbi za hitri dostop

Včasih so bili ti gumbi precej neuporabni, dandanes pa vam lahko močno olajšajo delo. Kar je pomembno predvsem za pisarne. S pritiskom na gumb skener na primer sliko poskenira in odpre program za pošiljanje elektronske pošte. Vpišete naslov prejemnika slike in zadeva je končana.



Gonilniki

Gonilniki so tisti, ki omogočajo oz. ovirajo vaše delo. Vso skeniranje in nastavljanje skeniranja neposredno sloni na njih, tako da vam lahko slabo napisani gonilniki ubijejo voljo do uporabe skenerja. Pozanimajte se, ali podpirajo sodobne operacijske sisteme.

MICROTEK SCANMAKER 3800

23.164 SIT Microtek

Najmanjši od Microtekov na našem testu je bil model 3800. Tudi po specifikaciji je spadal med osnovne modele, saj je njegova optična ločljivost le 600 x 1200 pik na palec. Implementirana optična tehnologija je CCD, podpira pa vodilo USB 1.1. Do sem nič pretresljivega, in do konca testa je mnenje ostalo enako. Microtek je podjetje, ki se hvali z odlično kvaliteto in res velikansko izbiro, a smo od njihovega najmanjšega modela pričakovali malenkost več.

Recimo hitrost. Čeprav model ni več najbolj svež, pa mu vseeno ne bi bilo treba biti med počasnejšimi na testu. Potreboval je kar 33 sekund, da je prebrodil skozi 200 dpi test, medtem ko si je za 9600 dpi test vzel malo manj kot minuto. Žal tudi slika v 9600 ni bila pretirano dobra, saj ga preveč dajejo leta.

Izgled skenerja je precej robusten in na splošno celotna generacija Mikrotekovih domačih skenerjev izgleda, kot da so idejo za oblikovanje vzeli iz nadaljevanke Dr. Who. Kakor koli že, model 3800 tudi ni čisto za odmet. Nenazadnje dobite zraven tudi protivirusni program, izdelek podjetja Panda Antivirus. Ponaša se tudi s standardno prisotnimi gumbi za hitre ukaze skeniranja, ki pa so precej natančni in kvalitetni. Od programske opreme v paketu dobimo še mnogokrat prisotni *Adobe Photodeluxe* in *Photoshop LE*, najdemo pa tudi dokaj kvaliteten OCR program po imenu *ABBYY FineReader Sprint*.

Mikrotek je zunaj naših meja číslano podjetje in žanje dosti uspehov. Vendar ne morem na račun slave modela oceniti z višjo oceno. Žal se bodo morali tudi na področju najcenejših skenerjev potruditi.

→Podrobnosti

Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 600 x 1200
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Adobe PhotoDeluxe 4, Adobe Photoshop LE, ABBYY FineReader 4.0 Sprint, Panta Antivirus Titanium*
Na spletu www.microtekeurope.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 5896 200

PCFOcena

↗ Odbita oblika, ki jo spremlja kvalitetna programska oprema
↙ Med večjimi zaspanci na testu, povprečna kakovost

"Po njem posezite le, če potrebujete občasno in amatersko skeniranje."

66%

MICROTEK SCANMAKER 4800

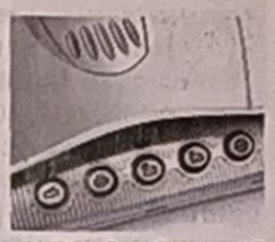
34.105 SIT Microtek

Naslednji v verigi Microtekov je bil večji brat, model Scanmaker 4800. Tokrat je opazno, da gre za novejši izdelek, saj njegova optična ločljivost sega do 1200 x 2400 pik na palec. Čeprav je na papirju napredek od prejšnjega modela ogromen, pa v realnosti žal ni tako. Skener deluje pri solidni hitrosti, v višjih ločljivostih pokaže zmazke, začuda pa v nizkih ločljivosti deluje odlično.

200 dpi test je preživel solidno, sicer je potreboval 27 sekund, toda izdelek je bil občudovanja vreden. Barve so bile točno takšne, kot bi morale biti, besedilo pa berljivo in pravilno postavljeno. Z navdušenjem smo pognali test pri 9600 dpi in po 40 sekundah smo si že meli roke, češ to pa bo tisto pravo. Vendar pa je skenirana slika izgledala absolutno porazno in bi z njo lahko počeli le malo stvari. Žal je to skener samo za nizke ločljivosti.

Pa vendar, mar je res tako slab, da ga ne bi mogli uporabljati? To ravno ne, saj je odličen v nizkih ločljivostih, kar pomeni, da ga je mogoče s pridom uporabljati v pisarni za skeniranje besedila, saj se v tem elementu približa mnogo dražjim skenerjim. Toda po drugi strani pa se v pisarnah dostikrat zgodi, da potrebujejo skener še za predstavitveno sliko ali kaj podobnega. Tu pa bo Scanmaker 4800 razočaral.

Najbrž so se pri Mikroteku zavedali pomanjkljivosti njihovih skenerjev, zato so jih bogato opremili s programsko opremo. Že standardni *Panda Antivirus Titanium* niti tukaj ne manjka, enako velja za Adobove programe. Tudi tu je potrebno pohvaliti program OCR *ABBYY FineReader sprint*.



→Podrobnosti

Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 1200 x 2400
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Adobe PhotoDeluxe 4, ABBYY FineReader 4.0 Sprint, Panta Antivirus Titanium*
Na spletu www.microtekeurope.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 5896 200

PCFOcena

↗ Odlični rezultati pri nizkih ločljivostih
↙ Žal mu visoka ločljivost zada smrtne rane

"Dobri rezultati v nižjih ločljivostih ga naredijo uporabnega, vendar slab pri kakovostnem skeniranju."

76%

MICROTEK SCANMAKER 5600

56.803 SIT Microtek

Če sta bila mlajša brata nezrela in nezmožna konkurirati ostremu trgu, pa največji od Microtekov na testu kaže prav drugo podobo. Najprej so tu njegovi podatki: zmore 2400 x 4800 pik na palec, kar je najvišja optična ločljivost na testu. Ko smo ga izvlekli iz škatle, smo opazili, da je drugačen tudi izgled. Futuristični izgled iz srede šestdesetih let prejšnjega stoletja je zamenjala običajna zaobljenost začetka enaindvajsetega stoletja. Tudi tipke so prenovljene in so po novem dosti bolj kvalitetne vam odločno dajo vedeti, kdaj ste pritisnili nanje. Tudi na splošno celoten skener daje občutek robustnosti.

Na testu se je in se ni odrezal dobro. Dober del je tisti pri skeniranju. Slike so jasne in čiste, test pri 200 dpi je dokaj hiter, medtem ko skeniranje pri 9600 dpi kar nekako traja in traja. Skenerju namreč najbolj zamerimo to, da nima podpore vodilu USB 2.0. Pravzaprav je to precej smešno, saj gre za skener, narejen za visoke ločljivosti in ogromne skenirane datoteke. Kot takšnemu, bi mu podpora USB 2.0 ali pa celo FireWire, prišla zelo, zelo prav.

Zanimivo pa je tudi naslednje dejstvo: Če so se pri manjših modelih skenerjev nekako zavedali, da skenerji tehnološko niso ravno vrhunec, pa se je izkazalo, da je največji Microtekov model na tem testu iz povsem drugačnega testa. Na žalost nosi kar zajetno ceno, verjetno zaradi strahu pred nadaljno podražitvijo pa niso dodali toliko programske opreme, kot jo srečamo pri manjših modelih. Nič ne de, večina domačih uporabnikov najraje uporablja Corelov *Photo-Paint* ali *Paint Shop Pro*. Že vedo, zakaj.

→Podrobnosti

Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 2400 x 4800
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Adobe PhotoDeluxe 4, Adobe Photoshop LE, Panta Antivirus Titanium*
Na spletu www.microtek.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 5896 200

PCFOcena

↗Odličen skener, visoka ločljivost
↙Nima vodila USB 2.0, kar oteži delo pri visokih ločljivostih

"Odlična kakovost, vendar zaradi pomanjkanja USB 2.0 počasen pri višjih ločljivostih."

87%

UMAX ASTRASLIM

21.301 SIT Umax

Je majhen, je lep, je lahek. V tem stavku so bile povedane vse dobre lastnosti tega skenerja. Žal pa skenira, kot da bi pozabil nositi očala. Zgrajen je okoli vse bolj zamirajoče tehnologije CIS, ki je sicer lahka in poceni, tako da je skener res preprosto nositi zraven vašega prenosnika, še posebej ker se napaja preko vodila USB. Pohvalno, toda skener je pravzaprav uporaben le za prenašanje in ne za samo skeniranje. Na žalost se že pri testu pri 200 dpi pokažejo slabosti tega skenerja, saj je slika le od daleč podobna izvirniku.

Astraslim ima optično ločljivost 600 x 1200 pik na palec, ki pa niti ni namenjena uporabi, ampak najverjetneje statistiki, saj je v višjih ločljivostih zadeva še slabša. Žal bi si Umax moral ogledati Canonovega malčka, saj je CanoScan boljši v vseh pogledih. Tudi hitrostno je Astraslim pravi zaviralnik vašega delovnega dne, saj je prav žalosten pogled na takšno mencanje pri skeniranju. Umax je konstruiral izjemno lep izgled, to pa je na žalost tudi vse, kar je v ponos temu skenerju. Pri 9.600 dpi so rezultati res nekoliko boljši, vendar tudi ne na ravni tekmecev, večina pa te ločljivosti tako ne bo uporabljala.

Tudi na področju dodane programske opreme se Astraslim ne odlikuje posebej. V paketu najdemo pogojno uporaben Uleadov PhotoExpress, Astraslimove gonilnike ter program *ReadIris OCR. ReadIRIS* pa je že poglavje zase, saj je to zelo zmogljiv program za OCR, ki tudi daje izvrstne rezultate. Škoda, da tehnična plat *Astraslima* tako negativno vpliva na celotno delo, saj bi drugače lahko postal solidno orodje za delo s prepoznavanjem besedila.

→Podrobnosti

Tipalo CIS
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 600 x 1200
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema Ulead PhotoExpress, ReadIRIS
Na spletu www.umax.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 5896 200

PCFOcena

↗Lično oblikovanje
↙Tako počasen, da lahko vmes preberete Vojno in mir

"Če bi ga samo nosili naokoli, bi bilo vse v redu. A kaj, ko ga bo treba tudi uporabljati."

59%

Lučka pod pokrovom

Tehnologija je razdeljena: tabor CCD in tabor CIS. Razlika med njima je ogromna.

Razliko bi lahko primerjali s stanjem na tržišču monitorjev. TFT je novost in vsekakor tehnologija prihodnosti, toda zaenkrat se (vsaj cenovno) ne more primerjati s klasiko tehnologije CRT. Tudi na področju skenerjev je podobno. CCD je tehnologija sedanjosti, uporablja ga večina skenerjev, podobna pa je tisti v digitalnih fotoaparatih. Luč sveti skozi rdeče, zelene in modre filtre, nato se skozi sistem ogledal odbija v senzorje CCD, v katerih prebivajo majhni škratje, ki potem na roke narišejo sliko, kakršno vidijo. Saj veste, kot pri Kremenčkovih.

Tehnologija CIS po drugi strani uporablja dosti cenejši sistem lučk LED. Le-te so neprimerno bolj preproste za uporabo, odpravijo pa potrebo po mnogih filtrih in ogledalih, povrhu pa porabijo neprimerno manj energije, tako da se CIS skenerji napajajo kar preko vodila USB. Žal pa trenutna tehnologija LED še zdaleč ne doseže občutljivosti sistema CCD, poleg tega pa ima prenizko svetilnost za visoke ločljivosti, tako da je primerna le za osnovno nezahtevno skeniranje.

Pika, pikica

"Moj skener pa razloči več pik na palec, kot tvoj." V resnici niti ni tako pomembno.

Proizvajalci skenerjev, oziroma bolje rečeno njihovi promotorji in trgovci, najraje poudarjajo največjo možno število pik na palec, pa jim ne verjemite kar tako. Hvalisanje, da skener zmore tudi več kot 28.000 pik seveda godi, toda zavedajte se tega – da poskenirate sliko, ki se bo pojavila v naravni velikosti na vašem monitorju, potrebujete ločljivost 150 pik na palec. Da poskenirate fotografijo v razmerju 1:1, potrebujete ločljivost 300 pik na palec. Da povečate sliko na velikost postra, potrebujete ločljivost 600 pik na palec. Da poskenirate negativ (za kar se pravzaprav najbolje uporablja namenski skener za negative) potrebujete ločljivost 1200 pik na palec. Upoštevajte to, ko vam bo trgovec hvalil določen model.

Lažejo vam!

Da, številke, ki označujejo največjo ločljivost skeniranja so čista izmišljotina.

Kot sedaj že veste, razen če želite ljubljanski BTC oviti v sliko enajsterice naših nogometašev, ne potrebujete skenerja, ki bi skeniral nad 1200 pik na palec. Na žalost pri mnogih skenerjih višje ločljivosti pomenijo popoln nateg. Če neko sliko povečate v *Photoshopu* na 200 odstotkov, boste takoj opazili, da je slika sicer dvakrat večja, toda polna kvadratkov in nejasna. To je zaradi tega, ker imate samo določeno število podatkov na vaši sliki.

Večina skenerjev uporablja isti trik, ki se imenuje interpolacija in omogoča da naredite sliko, ki vsebuje več podatkov, kot izvirnik. Kot ste iz testa morda razbrali, je večina skenerjev pri ločljivost 9600 pik na palec prikazala zmazane izdelke. Zatorej bodite pri nakupu pozorni na največjo optično ločljivost, ki jo skener doseže brez interpolacije, kajti le ta bo tista, ki bo zagotavljala kvalitetno delo.

UMAX ASTRA 4500

41.040 SIT Umax

Že mogoče, da vsi prodajalci zatrjujejo, da se pravzaprav skenerji za domače delo ne razlikujejo prav veliko, in tudi res je, da čas skeniranja ni vse, a vedeti morate naslednje: mnogokrat pri nakupu odloča cena. In le-ta zna biti pri Umaxu dostikrat nižja, kot pri konkurenci.

Seveda pri Umaxu niso iznašli alkimističnih nebes. Logično je, da cena pade, če pade kvaliteta. Toda umetnost Umaxa je v tem, da cena močno pada, kvaliteta pa le malo. Najprej je potrebno povedati, da so v model 4500 vgradili tehnologijo CCD (hvala bogu so CIS zadržali samo za AstraSlim), ter tako naredili sodoben skener z optično ločljivostjo 1200 x 2400 pik na palec. Sicer ne moremo reči, da grdo skenira, toda res je, da mu včasih zmanjka tistih nekaj odstotkov ostrine in barv, ki jih zmorejo dražji modeli. Toda do največje Astrine odlike šele prihajamo. To je namreč izjemno hiter predogled skeniranja. Čeprav se časi predogledov drastično nižajo, se zna še vedno zgoditi, da predogled traja tudi po pol minute ali več. Astra pa je na tem področju neverjetna, saj traja predogled samo 4 sekunde. Neverjetno hitro, tako da nas je precej presenetilo, da polno skeniranje ne traja manj časa. 200 dpi test traja skoraj pol minute, 9600 dpi pa še deset sekund več. Škoda res, saj je fantastično hiter predogled res velika prednost, ki pa se pri sami kvaliteti ali hitrosti skeniranja ne pozna.

Umaxov skener srednjega razreda za vaš dom prihaja opremljen z MGI-jevim *PhotoSuitom SE*, dodajajo pa ScanSoftov *Textbridge* in PaperComov *Document Manager*. Solidna programska oprema, ki obdaja soliden skener.

→Podrobnosti

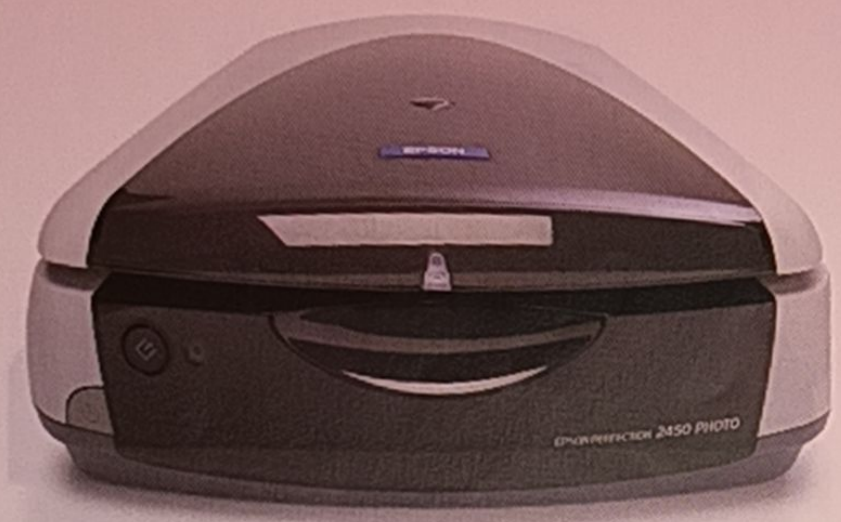
Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 1200 x 2400
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *MGI PhotoSuite SE, Scansoft TextBridge, Papercom Document Manager*
Na spletu www.umax.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 5896 200

PCFOcena

↗ Navdušujoče hitri predogled skeniranja, tanek
↙ Ostrina peša, tudi odtenki barv se včasih ne ujemajo

"Za domačo uporabo je več kot dovolj, vsi drugi uporabniki pa se razglejte drugje."

77%



EPSON PERFECTION 2450 PHOTO

102.600 SIT Epson

Popolnost (perfection) je seveda subjektivna. Tudi bleščeče oranžna barva PCF logotipa morda nekatere sili k praznjenju želodcev v napačni smeri. Model 2450 mora zaradi svoje cene izpolniti pričakovanje popolnosti: ne glede na to, katera je vaša najljubša barva, mora le-ta vzbuditi pričakovano reakcijo, ko je enkrat poskenirana.

Epson 2450 je tisti skener na testu, ki vas najbolj udari po denarnici. Gre tudi za največji skener na testu, in kot vsi verno, najdebelejši mulc v razredu se ne bo potopil. Vprašanje je le, če zna tudi plavati. Za razliko od drugih velikih primerkov, tale ne daje občutka cenenosti, ravno nasprotno – robustni 2450 bi se v sili izkazal za najboljše orožje.

Skener se lahko pohvali z možnostjo priključitve preko vmesnikov USB 2.0/1.1 in FireWire in je nesporni zmagovalec, kar zadeva priključitvene možnosti in potencialno hitrost. Stiskaški Epson pa se skenerju ni odločil dodati kartice USB 2.0 ali FireWire. Ko je skener priklopljen preko vmesnika FireWire, so časi skeniranja solidni, saj je A4 stran pri ločljivosti 200 dpi poskeniral v dobrih 17 sekundah, za skeniranje pri 9600 dpi pa je že potreboval minuto in 25 sekund.

Končni izdelki so prav presenetljivo ostri pri obeh ločljivostih. Omenjeno bleščeče oranžno je zadel najbolje od vseh, navduši pa tudi vgrajeni nastavek za skeniranje diapozitivov. Skener pa razočara pri skeniranju besedil, saj je napak pri OCR-u žal preveč. Če si torej želite skener, ki ga imate namen pogosto uporabljati za skeniranje besedil, si raje omislite kak drug model. Glede na ostale kvalitete in ceno, bi pri tem od 2450 pričakovali več.

→Podrobnosti

Tipalo CCD
Povezava USB 2.0/FireWire
Optična ločljivost 2400 x 4800
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *Textbridge Pro, Photoshop Elements, Photoshop 5 LE*
Na spletu www.epson.com
Prodaja Repro, (01) 5853 491

PCFOcena

↗FireWire in USB 2.0, visoka kvaliteta skeniranih slik, hitrost
↙Ni priložene kartice FireWire/USB 2.0, slab za OCR, drag

"Mogočen in kvaliteten skener z nekaj lepotnimi napakami, ki pa prihaja s previsoko ceno."

85%

MUSTEK BEARPAW 1200CS

18.038 SIT Mustek

Kot smo vam že prejšnji mesec ob testu Bearpaw2400CU razložili, so Mustekovo serijo poimenovali medvedja šapa zaradi oblike gumbov, ki spominjajo nanjo. In najbrž tudi zato, ker si medveda predstavljamo kot mogočno žival. In če za svoj skener rečete, da je kot medved, to najbrž pomeni, da zmore marsikaj. Ampak, ali se lahko ta poceni Jogi medvedek zoperstavi dražjim izdelkom? No, vsekakor je precej tanek in lahek, na srečo pa po kakovosti niti ne zaostaja toliko, kot bi glede na ceno morda pričakovali.

Pravzaprav ponuja dobre rezultate skeniranja in če želite napravo za nizko ceno in redko amatersko uporabo – kot je, na primer, pošiljanje skeniranih fotografij po e-mailu – potem je Bearpaw 1200CS dober nakup. Tudi čas za skeniranje 200dpi slike je izjemno kratek, čeprav barve niso najbolj kakovostne, pa tudi pomanjkanje podrobnosti je opaziti.

Gumbi za hiter dostop do najpogosteje uporabljanih funkcij so postavljeni v redu, vendar so pomanjkljivi – tako, recimo, ni možno povezati gumbov z vašim priljubljenim programom za OCR ali obdelavo slik, saj so ti avtomatično povezani s priloženim Uleadovim programjem. Tudi TWAIN gonilnik se je obesil vsakič, ko smo sliko poskusili skenirati v *Paint Shop Pro*, kar očitno kaže na dobro načrtovano konspiracijo Mustek-Ulead. Omeniti moramo tudi slabše prepoznavanje znakov pri OCR skeniranju z ločljivostjo 1,200dpi in čeprav je le malo ljudi, ki OCR resnično uporabljajo, pa to dejstvo kaže tudi to, da se Bearpaw le težko kosa s podrobnostmi. Je poceni in to je njegova največja prednost, ampak če menite, da boste skener potrebovali za kaj bolj resnega, poglejte drugam.

→Podrobnosti

Tipalo CCD
Povezava USB 1.1
Optična ločljivost 600 x 1200
Barvna globina 48-bitna
Programska oprema *PhotoExpress SE, Trellixweb, Finereader OCR*
Na spletu www.mustek-europe.com
Prodaja Comtron, (02)

PCFOcena

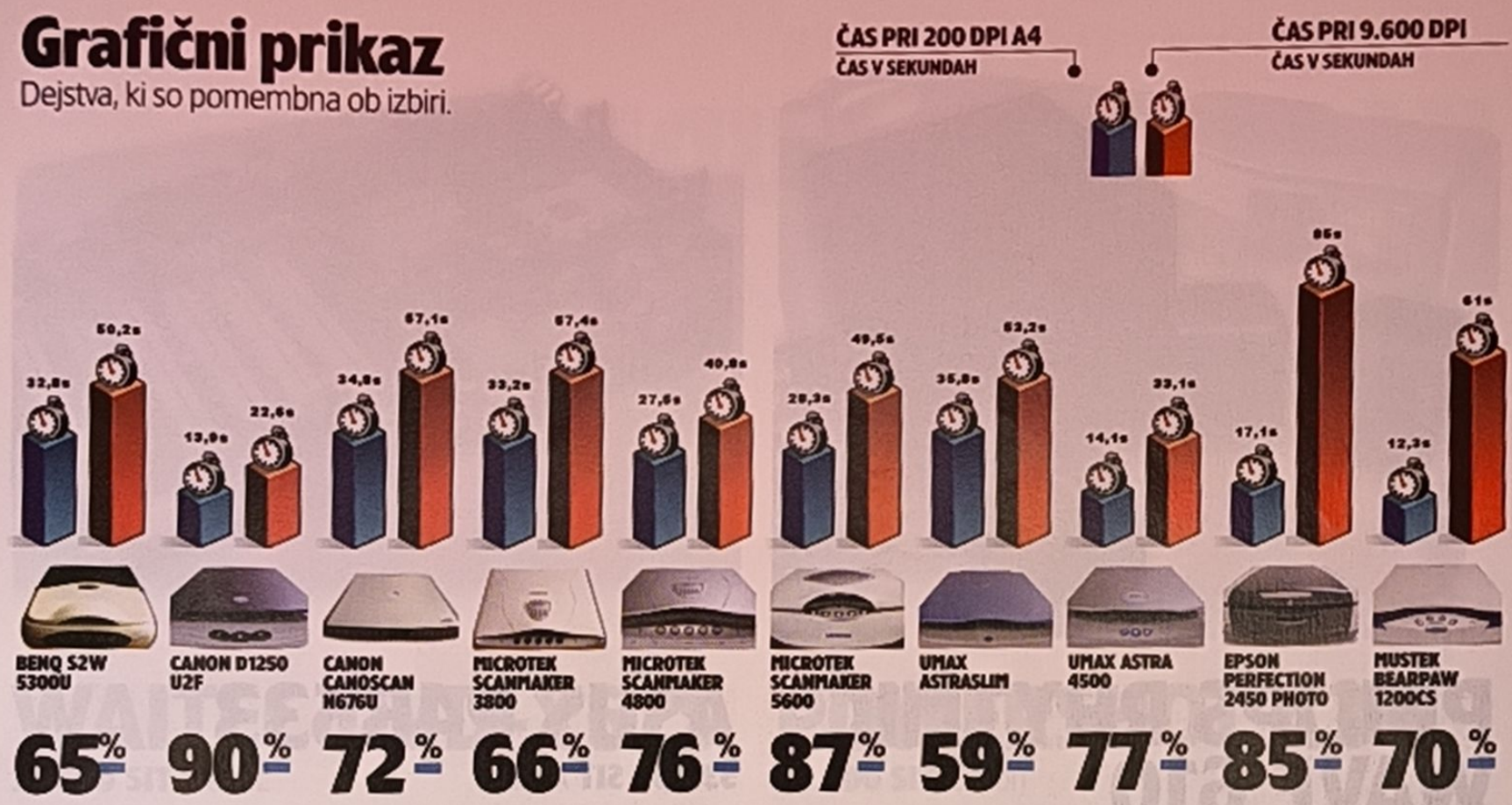
↗Poceni, hiter pri 200dpi
↙Slabe barve, počasen v kakovostnem načinu

»Brez vsakega dvoma dober nakup, ampak zanj se odločite, če boste skener uporabljali le za zabavo.«

70%

Grafični prikaz

Dejstva, ki so pomembna ob izbiri.



PCFRazsodba

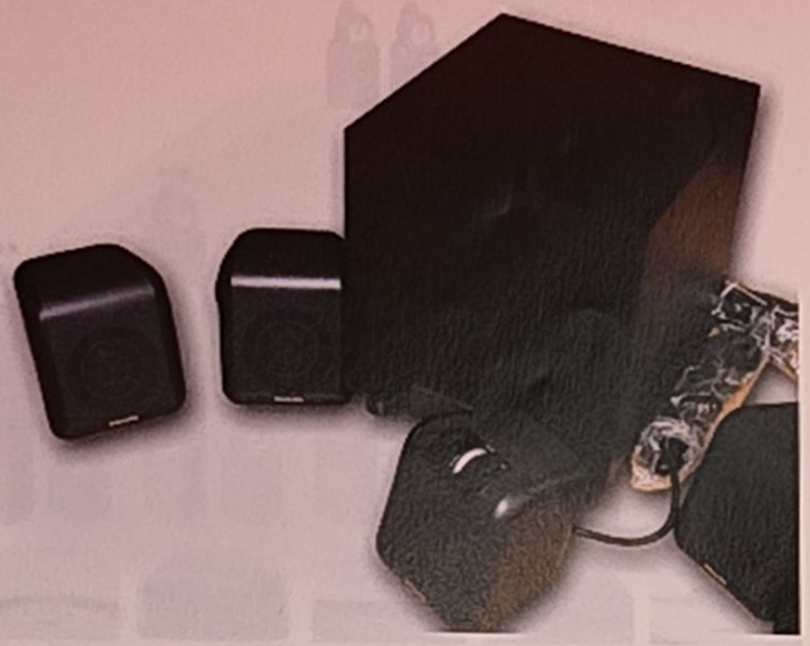
Ko potegnemo črto, je lahko samo en pravi zmagovalec. Kateri izmed naših pogumnih kandidatov je torej Gospodar skeniranja?

Na koncu je znano vse. Vse, kar je mogoče na slovenskem tržišču najti, preizkusiti in tudi kupiti. Seveda nismo posegali po izdelkih, namenjenih profesionalni uporabi, saj se cene teh modelov šele začnejo pri več sto tisoč tolarjev. Bilo bi zabavno narediti supertest takšne periferije, ampak žal bi bil brezpomenski, saj dvomim, da bi prepričal koga izmed vas, da bi odšteli toliko denarja za skener. Kakor koli že, skenerji na testu spadajo v osnovni razred skenerjev in so namenjeni uporabi doma, v pisarni ali na terenu. Modele, opisane v tem supertestu, boste našli v mnogih slovenskih domovih in prav lepo se vam bo godilo, če boste vedeli, kakšne karakteristike imajo in kako močno je potrebno trepljati lastnika po rami in mu prikimavati, ko vam bo že sedemnajstič pripovedoval o njegovem skenerju, ki je najmodernejši ta hip.

Na dno lestvice sta uvrščena Umax Astraslim in Canon CanoScan N676U. To sta skenerja, ki sta resnično nezahtevna, a tudi ponujata malo. Vendar je potrebno vedeti, da sta oba namenjena za prenosno rabo, kar opravičuje njuno skromno predstavo. Nadalje imamo skupino povprečnih skenerjev: Benq S2W 5300, Mustek Bearpaw 1200CS, Microtek Scanmaker 3800, Microtek Scanmaker 4800 in Umax Astro 4500. Ti skenerji sicer solidno opravljajo svoje delo, toda do višjih ocen jim manjka še kar nekaj kvalitete. So pa to skenerji, ki jih tudi največ prodajo, predvsem zaradi ugodnih cen.

Na višjem kakovostnem delu lestvice pa nam ostanejo še Microtek Scanmaker 5600, Epson Perfection 2450 Photo in Canon D1250 U2F. Microtekov Scanmaker 5600 ima zelo visoko optično ločljivost, daje lepe slike, vendar bi za tak denar moral nuditi vsaj povezavo USB 2.0. Epson je še korak višje zaradi še lepših slik. Izjemno dober izdelek, kateremu ne moremo očitati praktično ničesar. Razen tega, da ima smolo, saj ga je prehitel Canon D1250 U2F. Canonu praktično ne najdemo slabe strani, saj za vložen denar dobite zelo hiter skener, ki resnično dobro skenira. Poleg tega pa dobite še kartico USB 2.0. To pa ga naredi za zmagovalca.

Tako, test skenerjev je končan. Imamo zmagovalca in njegovi senci, ostali so poraženci. Če ste že ponosni lastnik katerega izmed modelov, ki se niso tako dobro obnesli, ne obupajte. Verjetno je, da vam skener prav dobro služi, saj so razlike med njimi majhne in razločljive le v našem laboratoriju. Če pa vas to vseeno tako moti, ga prodajte in kupite drugega. Sedaj veste, kdo je ta hip najboljši.



PHILIPS RHYTMIC WAVE 610

27.460 SIT Philips

V današnjem času, ko je vse digitalno in v 3D, je prav, da tudi zvok dobi svojo prostorsko podobo. Tega se odlično zavedajo izdelovalci zvočnih kartic in tudi izdelovalci matičnih plošč, saj v zadnjem času vedno pogosteje srečujemo kvalitetne zvočne kartice, ki so integrirane na matični plošči. Tudi kartic s 5.1 kanalnim prostorskim zvokom je vse več, vendar je to brez pomena, če nimamo kvalitetnih zvočnikov.

S to mislijo v glavi smo se odločili ogledati Philipsov 5.1 kanalni sistem zvočnikov. V paketu so torej dva sprednja, dva zadnja zvočnika, centralni zvočnik in ločeni nizkotonec, ki skrbi za močne in polne nizke tone. Zvočniki so lično oblikovani in kvalitetno izdelani. Zelo razveseljivo je, da ima sistem dovolj dolge kable za pravilno postavitev. Priročna funkcija je tudi nastavitev glasnosti na centralnem zvočniku. Edino, kar pogrešam, je možnost priključitve slušalk in nastavitev porazdelitve moči levo-desno oz. naprej-nazaj. Priročna je tudi možnost nastavitve moči nizkih tonov na nizkotoncu.

No, pa preidimo k tistemu, kar vas zanima. Z veseljem torej sporočam, da črne škatlice proizvajajo čist in močan zvok, ter zelo dajejo prostorski občutek (če so seveda priklopljeni na kartico, ki podpira 5.1 kanalni prostorski zvok). Tudi nizki toni so polni in močni, tako da kar spodobno pretresejo sobo. Pravo veselje pri igrah z minometi ali čim podobnim. No res je, da zvočniki niso primerni za zahtevne avdiofile, ki ponavadi niso nikoli z ničemer zadovoljni, za povprečnega ljubitelja dobrega zvoka in glasbe pa so vsekakor odlična izbira.

Daniel Čeh Ambruš

→Podrobnosti

Izhodna moč (RMS) Skupaj: 55W, Sateliti: 5 x 5W, Subwoofer: 30W
Frekvenčno področje 40Hz – 20kHz
Premer zvočnikov sateliti: 6,35 cm, subwoofer: 13,33 cm
Teža sateliti: 5 x 0.38 kg, subwoofer: 1,9 kg
Dodatki Napajalnik, avdio kabli
Na spletu www.philips.com
Prodaja: PC Hand, (01) 530 08 00

PCFOcena

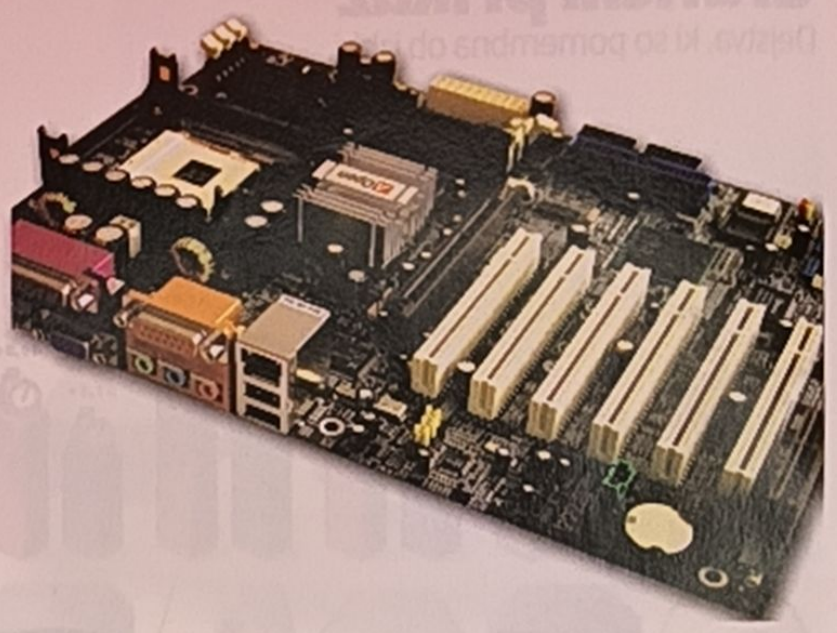
↗Lično oblikovani, dober zvok, dovolj dolgi kabli
↙Nimajo možnosti za priključitev slušalk

»Če imate 5.1 zvočno kartico in ustreznimi avdio izhodi, vam te zvočnike lahko le priporočamo.«

88%

ASUS P4B533

53.900 SIT Asus



Vzporedno z i850 sta se na tržišču pojavili še dve izvedenki najpopularnejšega Intelovega nabora čipov i845, to sta i845E in i845G. Tokrat smo na test prejeli Asusovo osnovno ploščo s šibkejšo izvedbo, torej i845E.

Intel je znan po svojih nenavadnih odločitvah. Vsekakor se zadnje čase vse bolj odreka navezi s pomnilnikom Rambus in se vse bolj posveča področju DDR SDRAM. Temu je priča vse večje število naborov čipov zanj. i845E je nedvomno kvaliteten izdelek, ki ne razočara. Najprej je tu podpora 133 MHz procesorjem Northwood Pentium 4, kar dodobra odpre možnosti nadgradenj in nakaže lepo prihodnost tega nabora. In ker je podprto 133 MHz sistemsko vodilo, plošča s pridom izrabi hitre module PC2100 DDR. Nadalje najdemo novi južni most (Southbridge) po imenu ICH4, kar pomeni, da vse plošče s takšnim naborom čipov podpirajo standard ATA133 in USB 2.0. Vsekakor še ena modra odločitev, ki bo močno povečala zaželenost tega nabora čipov. Na plošči je moč najti še eno režo AGP pro in šest rež PCI. Najdemo tudi tri razširitvena mesta za pomnilnik, na ploščo pa lahko zatlačite največ 2 Gb pomnilnika, kar menimo da je več kot dovolj – še posebej glede na cene le-tega ta čas. Na plošči najdemo še zvočno kartico, ki je izdelek podjetja C-Media; nič pretresljivega torej, klasični šestkanalni zvok z rahlo povečano obremenitvijo procesorja.

Jasno je, da bo plošča domovala v mnogih računalnikih. Ima vse, kar si lastniki P4 želijo: hitrost, kvaliteto in napredne funkcije. Mogoče ji manjka podpora za pomnilnik PC2700, ampak to je že druga zgodba.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 845E
Podprt procesor Pentium 4
Tip pomnilnika DDR SDRAM
Količina pomnilnika 3 reže, največ 2Gb
Razširitvena mesta 1x AGP pro, 6x PCI
Splet www.asus.com.tw
Zastopa Acord-92, (01) 583 72 30

PCFOcena

↗Kvaliteten izdelek, podpora ATA133 in USB 2.0
↙Manjka podpora za pomnilnik PC2700

»Če želite ugodno razmerje med ceno in kvaliteto za P4, sezite po njej.«

82%

WAITEC DVD-X51S

37.500 SIT Waitec

DVD tudi na področju filma zavzema svet in časi VHS kaset počasi a dokončno minevajo. Cene DVD filmom padajo, videoteke se z le-temi vedno bolj polnijo, mi pa ne želimo zamuditi DVD revolucije. Pogoni DVD-ROM so sicer praktična, a po našem mnenju ne najboljša rešitev, še posebej ne za vse gardedarne, ki želijo svojo dnevno sobo okrancljati s še eno Hi-Fi komponento. Torej potrebujemo predvajalnik DVD.

Vrhunski predvajalniki DVD stanejo tudi po 200 tisočakov, medtem ko se cenejših naprav, ki temelijijo na računalniških komponentah, drži stigma cenenosti. Kakor koli že, DVD-X51s bo pritegnil iz dveh razlogov. Prvi in najbolj očiten je njegova kompaktnost, saj sem ga ob svojem Sonyu z diagonalo 72 skorajda izgubil. Druga, še toliko bolj kričeča značilnost, pa je smešno nizka cena.

Srebrni predvajalnik ne najbolj privlačnega dizajna kljub svoji majhnosti v svojem drobovju skriva marsikatero presenečenje: poleg DVD-jev in glasbenih CD-jev se predvajalnik razume z vsemi možnimi video formati in datotekami MP3. Napravo s televizorjem ali drugo vrsto zaslona povežete preko SCART, S-Video ali činčnega video priključka. Poleg navadnega stereo priključka lahko zvok poslušate preko sistema Dolby Digital 5.1 ali ProLogic, čemur služi koaksialni izhod. Seveda napravica potrebnih dekoderjev nima, zato to pride v poštev le za lastnike takšnih zvočnih sistemov.

Sicer bi za predvajalnik za štirideset tisočakov že lahko skorajda rekli »podarjenemu konju se ne gleda na zobe«, vendar si bomo tukaj dovolili nekaj opazk: prvič, daljinski krmilnik daje takšen občutek plastičnosti, da ga je skorajda neprijetno prijemati, zvok včasih zaostaja za videom in kljub temu, da se DVD-X51s oglašuje kot »region free«, nekaterih filmov ne zna predvajati. Mnenje? Deljeno.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Podprti formati DVD, VCD, CD, MP3, CD-R, CD-RW, SVCD, DVCD
Izhodi SCART, S-Video, video-out, stereo, koaksialni
Na spletu www.waitec.com
Prodaja Acord-92 d.o.o. (01) 583 72 30

PCFOcena

↗Poceni predvajalnik, dobra podpora formatom
↙Cenen krmilnik, težave z zvokom, le pogojno »region free«

»Če želite poceni predvajalnik, DVD-X51 ni slaba izbira. Bolj izbirčni se mu izognite.«

74 %

POWERSHOT A30

84.900 SIT Canon

Potem, ko smo si prejšnji mesec ogledali kar 10 digitalnih fotoaparatov, smo ta mesec imeli priložnost preizkusiti še eno kamero nižjega cenovnega razreda. Na čokato ohišje A30 so dodani vrtljiv gumb za spreminjanje načina, špičast gumb za zoom in predalček za baterije, ki je tako vsiljiv, saj se ga je nek pametnjaković prav navdahnjeno odločil pobarvati v turkizno barvo.

A30 torej deluje na baterije – na tiste klasične AA, in sicer štiri. Z vkopljenim LCD zaslončkom boste tako lahko posneli okoli 200 fotografij z enim kompletom alkalnih baterij, če boste LCD zaslon izklopili in uporabili optično iskalo, se bo ta številka dvignila na okoli 500 fotografij. In če boste uporabili NiMh baterije, lahko to številko mirne duše podvojite. Kar je, strinjali se boste, ogromno.

Upravljanje je porazdeljeno med sedem gumbov, vrtljivi gumb za spreminjanje načina in zaslonske menije. Večina običajnih funkcij, kot je na primer način slikanja z bliskavico, je na posebnih gumbih, ki so primerno označeni, tako da vam ne bo treba do onemogljosti brskati po menijih. Če pa uživate v brskanju, vam A30 omogoča prilagajanje skoraj vsega – od hitrosti zaslonke, preko nastavitev beline, do merjenja osvetljenosti. Prav po nepotrebnem pa obstajata dva načina za te nastavitve – ročni (Manual) in način, imenovan Program AE. Samodejni način bi pa tako ali tako moral zadovoljiti 90% vaših potreb.

Z 1,2 megapiksla je kvaliteta slik prej solidna, kot dobra, vsaj glede na današnje standarde. Pri tiskanju slik v formatu A4 boste tako zelo hitro opazili, da slike niso ostre, medtem ko pri manjših formatih do tega ne bo prihajalo. Tako lahko varno zatrdimo, da gre za fotoaparat za vsakodnevno uporabo, ki bo zadovoljil vaše osnovne potrebe po fotografijah na počitnicah.

Tony Ellis

→Podrobnosti

Megapiksli 1,2
Najvišja ločljivost fotografij 1.280 x 960
Pomnilniški medij Compact Flash
Optični zoom 3x
Ekvivalent 35 mm zoomu 35-105 mm
Načini bliskavice Štirje
Dimenzije 110.3 x 71.0 x 37.6 mm
Teža 2,505 kg (brez baterij)
Na spletu www.canon.co.uk
Prodaja Canon Adria, (01) 530 87 10

PCFOcena

↗Dolga doba avtonomije z baterijami
↙Ampak ne pretirano presunljiva kvaliteta fotografij

"Soliden fotoaparat z veliko možnostmi za ta denar. Vseeno pa razmislite o malce varnejši naložbi."

69 %

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF3 Junij 2002

V reviji
Tema računalniki v vesoljskih poletih / Tema kakšen bo vaš digitalni dom prihodnosti / Poročilo s sejma E3 / Supertest 10 digitalnih fotoaparatov / Obširni nasveti za urejanje slik in fotografij / Kako sestaviti svoj Xbox

Na diskih
Celoten program Vexira Antivirus / Učna različica profesionalnega programa za modeliranje Maya Personal Learning Edition / Demo Jedi Outcast – Jedi Knight II / Demo TOCA Race Driver / in druge

PCF3 Maj 2002

V reviji
PC in vaše zdravje / Kako deluje internet / Jedi Knight II / Varnost vašega PC-ja / Supertest zvočnih kartic / Ustvarjajte lastno glasbo / Primerjalni test notesnikov / 2002 FIFA World Cup

Na diskih
Celoten program eZedia MX 2 / Celoten program MAGIC Music Maker 6 SE / Celoten program Repligator / 2002 FIFA World Cup / World City Guides / Cultures 2 itd.

PCF2 April 2002

V reviji
Nasilje v PC igrah / Vodič po odpravljanju težav na PC-ju / Posebni efekti v hollywoodskih filmih / Vodič po uporabi Linuxa / Supertest CD zapisovalnikov / Primerjalni test LCD zaslonov / Tony Hawk 3 / Warrior Kings

Na diskih
Celoten OCR program FineReader 4 Pro / Celoten program Xara WebStyle 1.2 / Warrior Kings / Virtua Tennis / Na DVD-ju operacijski sistem Red Hat Linux 7.2 itd.

PCF1 Marec 2002

V reviji
Sestavite računalnik – vodič / Prihodnost računalništva – računalniki po siliciju / Uvod v namizno založništvo / Supertest grafičnih kartic / Medal of Honour / C&C: Renegade

Na diskih
Beta različica Quark Xpress 5.0 (delujoča 90 dni) / Celoten program AceHTML 4 Pro / Celoten program Steganos II / Worms Blast / Die Hard: Nakatomi Plaza / Capitalism 2 itd.

PCFormat

PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja)
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja)
Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Darja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJA ŠTEVILKA

CD in DVD izdaja v prodaji od četrtka, 1. avgusta

OPTIMIZIRAJTE SVOJ PC!

Triki za BIOS >> Shekajte nastavitve strojne opreme >> Izboljšajte Windows Register >> Pospešitev sistema >> Brezplačni programi >> Pospešite internet

OBDELAVA VIDEA NA PC-JU!

Katero opremo potrebujete in kako se ga lotiti? Povemo vam kako, na DVD-ju pa pokažemo film izpod kamere Aljoše Hancmana.

VROČI OPISI IGER

Opisi Warcraft III, Neverwinter Nights, Icewind Dale 2, Crazy Taxi, Age of Wonders II, Tom Clancy's Sum of All Fears

TESTI NAJNOVEJŠE OPREME

Supertest tiskalnikov >> PDA-ji >> Matroxova 3D kartica Parhelia >> Dreamweaver MX >> Sony Vaio

NAJBOLJŠI DISK

Demo Medieval: Total War >> Brezplačni celotni programi

Opomba: Vsebina številke se lahko spremeni.

TEAC CD-W540EK

30.730 SIT Teac

CD zapisovalnik. Hitro deluje. In je bež barve. Da še ni dovolj? Naj vam bo ... Še pred nekaj meseci so bili 24x zapisovalniki najboljša stvar na svetu – toliko hitrosti s tako malo truda. Vendar so to že včerajšnje novice in smešno počasne stvari, ki ob neustavljivem napredku skladiščenja podatkov ne najdejo več svojega prostora. Pogoni s štiridesetkratno hitrostjo (32-kratniki so pogledali skozi vrata, spoznali, da nikogar ne zanimajo, in bliskovito odpeketali) imajo vse, kar premorejo predhodniki, le da so za odtenek hitrejši. Kar zadeva zapisovanje CD-jev, smo najbrž dosegli končno mejo in kar nekaj proizvajalcev se bo praskalo po glavah, dokler si ne bodo izmislili česa, kar bo zaustavilo juriš zapisovalnikov DVD. Pričujoči Teacov 40-kratni pogon zapiše klasični 650-minutni CD kakšnih 20-30 sekund hitreje kot 24-kratnež. Tudi drugače ni z njim popolnoma nič narobe, na zunaj pa je videti kot klasičen bež zapisovalnik CD-jev.

Teac podpira tudi novi 12x standard prepisovanja CD-jev, čeprav takšnih medijev še ni veliko, pa še peklensko dragi so. Vendar pa smo v tej areni vsaj naleteli na opazno hitrostno razliko, saj je zapisovanje celotnega CD-ja za kakšno minutko hitrejše.

Priloženo programje ni ravno primerek najbolj razburljivih zadev na svetu, vendar pa je vsaj osvežujoče, saj nas Teac ne mori s trhlimi predvajalniki MP3 in podobno navlako, ki le zaseda prostor v meniju Start in sistemskem pladnju. Med nenadležne programe spadajo uporabna orodja, ki pospešujejo vzorčenje zvoka in bizarni Teacov ohranjevalnik zaslona, to pa je tudi vse. Ničesar ni, nad čemer bi se pritoževali, ničesar, kar bi občudovali, in natanko tak občutek imamo glede pogona.

Alec Meer

→Podrobnosti

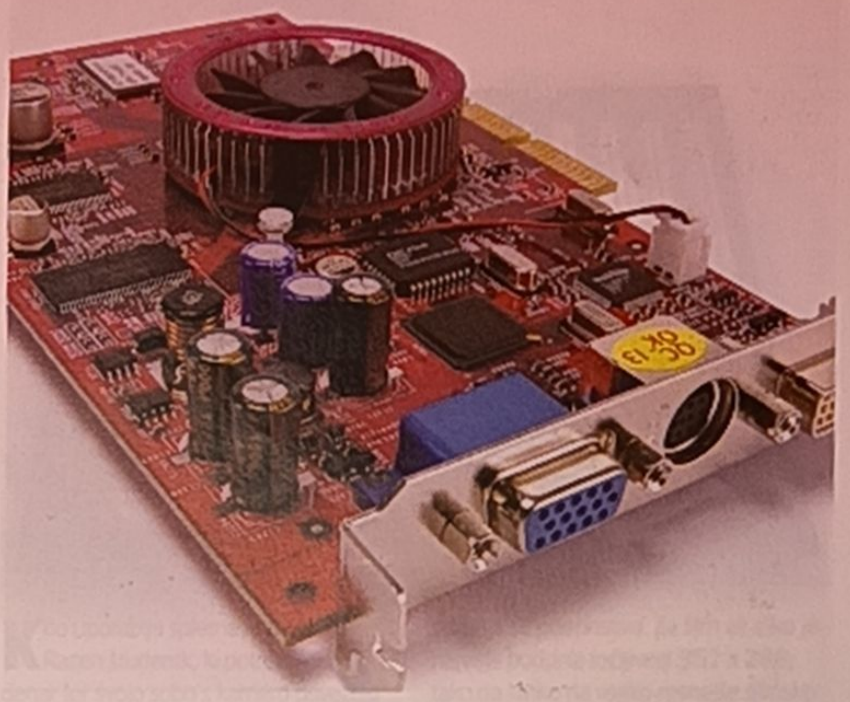
Hitrost branja 48x
Hitrost zapisovanja 40x
Hitrost RW 12x
Vmesnik IDE
Na spletu www.teac.com
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 62 00

PCFOcena

↗Hiter kot le kaj
↙Nadgradnja s 24x pogona se ne izplača

»Eden najhitrejših pogonov CD-RW in niti ne preveč drag, vendar ne gre za nujen nakup.«

84%



ULTRA/650 XP GOLDEN SAMPLE

46.275 SIT Gainward

Medtem ko je ostali del družine GeForce že nekaj časa del računalniške družbe, pa si je cenejša različica najhitrejšega grafičnega procesorja na svetu vzela svoj čas. Če nimate kakšnih 100 tisočakov za novo grafično kartico, vas bo to dejstvo kar potrlo, vendar se je čakanje izplačalo, pa četudi izdelki prihajajo z imeni, kakršnega nosi najnovejša Gainwardova stvaritev.

Čip Ti4200, na katerem temelji ta kartica, je popolnoma funkcionalen GeForce4, le da deluje z nižjim taktom, kot njegova brata 4400 in 4600 – za razliko od doslej znanih čipov MX, katerim manjkajo vitalni deli.

Na kartici se nahaja 128 Mb pomnilnika DDR, izhoda TV in S-VHS, ter priključek DVI za LCD zaslone, nikar pa ne pozabimo na standardni priključek VGA. Kot običajno, lahko GeForcovo tehnologijo nView izrabite za priključitev dveh zaslonov. Še več, Gainward ponuja zajemanje videa iz kompozitnega in S-Video vira, skupaj s priloženim programjem za urejanje.

Naziv Golden Sample nima nobene zveze s kakšnim čudaškim biološkim poizkusom, temveč pomeni, da je kartica oblikovana tako, da deluje hitreje od referenčnih zmogljivosti – Gainwardovi gonilniki namreč omogočajo preprosto navijanje. No, zadeva tudi brez tega deluje hitro – praktično vsi testi jo postavijo občutno pred GeForca 3 in ne preveč za Ti 4400.

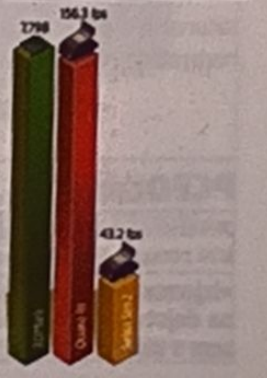
Kljub temu pa je potrebno omeniti, da že za dodatnih 15 tisočakov dobite ekvivalentno kartico s čipom 4400. Čeprav 650 XP ponuja veliko, pa bi radi videli, da bi bile najhitrejše kartice na trgu še cenejše. No, seveda si to želimo vsi, razen morda proizvajalca. Ambasador nVidie, naši podaniki si želijo cenejših kartic.

PCF

→Podrobnosti

Čip nVidia GeForce4 Ti 4200
Takt jedra 260 MHz
Takt pomnilniškega vodila 520 MHz DDR
RAM 128 Mb DDR
RAMDAC 350 MHz
Največja ločljivost 2048 x 1536 pri 75 Hz
Priključki DVI, VGA, video vhod/izhod
Programje *Serious Sam* in aplikacije za urejanje videa
Na spletu www.gainward.com
Prodaja PC Hand d.o.o. (01) 530 08 00

→Rezultati

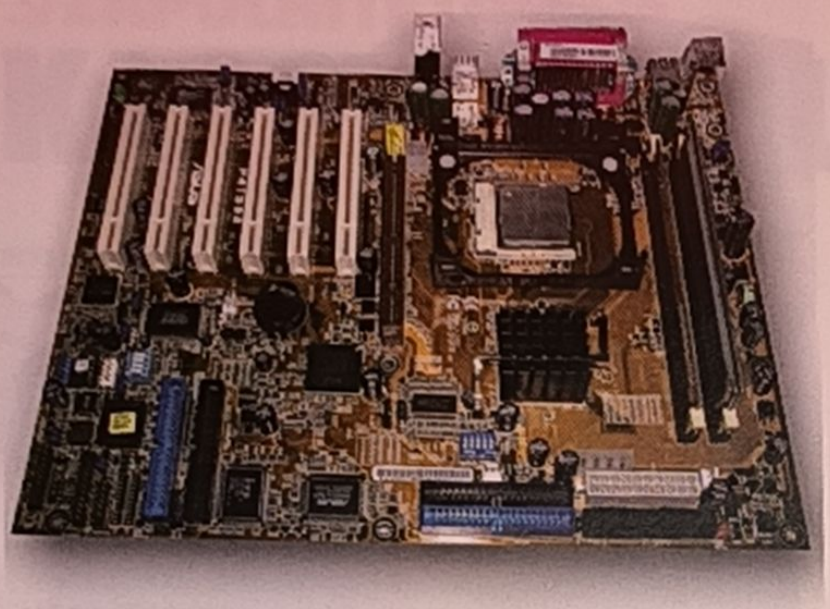


PCFOCena

↗Procesor GeForce 4, popolne video zmogljivosti
↙Ni tako poceni, da pred nakupom ne bi razmislili

»Pozabite na kartice GeForce4 MX – če želite pravo stvar, potem je to vaše prvo postajališče.«

81%



ASUS P4T533

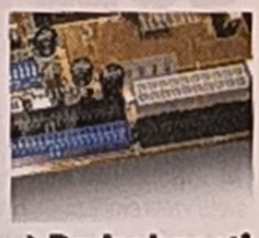
57.900 SIT Asus

Bliža se poletje in dodobra se je že razživela kolekcija Intelovih procesorjev P4, ki delujejo z zunanjo frekvenco 133MHz. Posledica tega so nove kolekcije najbolj znanih proizvajalcev osnovnih plošč, ki so zgrajene okoli novih naborov čipov.

Asus nam je postregel tudi z modelom P4T533, ki je zgrajen okoli Intelovega novega paradnega konja na področju naborov čipov: i850E. i850E je nadgradnja dosedanjega nabora i850, kar pomeni, da osnovna plošča podpira samo pomnilnik tipa Rambus. Po podrobnem pregledu pa se je pokazalo kar nekaj zanimivih prijemov. Kot prvo – i850e uradno sploh ne podpira PC1066 RIMM-ov. Čemu potem sploh nov nabor čipov? In zakaj se potem vsi hvalijo z novimi zmogljivostnimi mejniki? Hja, malce matematike nam ne bo škodilo. Najprej izračun za star 100 MHz način: 2 modula x 100 MHz x quad pump(4) = PC800. Če nastavimo to na 133 MHz, dobimo: 2 modula x 133 Mhz x quad pump(4) = PC1066. Vendar i850E uradno prestavi pri 133 MHz načinu iz »quad pumped« na »triple pumped«, kar nam prinese: 2 modula x 133MHz x triple pump(3) = PC800! Kaj torej zdaj? Nič se ne bojte, Asus lepo deluje pri načinu PC1066, čeprav trenutno to pri Intelu ni uradno podprto. Da vam povem še nekaj malenkosti o plošči: ena reža AGP pro ter šest rež PCI. Najdemo še zvočno kartico, Južni most (Southbridge) pa je še vedno ICH2, torej plošča še vedno podpira samo diske do ATA100, ter USB 1.1. Škoda.

Kljub temu vredna ogleda, če kupujete nov računalnik s pomnilnikom Rambus, ostali pa na nadgradnjo obstoječega sistema pozabite.

Andrej Potočnik



→Podrobnosti

Nabor čipov Intel 850E
Podprt procesor Pentium 4
Tip pomnilnika RIMM
Količina pomnilnika 2 reži, največ 2 Gb
Razširitvena mesta 1x AGP pro, 6x PCI
Splet www.asus.com.tw
Prodaja Acord-92, (01) 583 72 30

PCFOcena

↗Hitrostni preskok je opazen, plošča je dobre kvalitete
↙Ni podpore ATA133 diskom in USB 2.0

»Izjemno hitra plošča, ne glede na dejstvo, da je Intel skregan sam s sabo.«

81 %

RICOH MP5120A-DP

123.500 SIT Ricoh

Skladiščenje podatkov na medij DVD je nekaj, o čemer vsi že lep čas sanjamo. Kapaciteta, ki sega v gigabajte in zmožnost izdelave DVD-jev, ki jih podpirajo komponentni predvajalniki, so res stvar, o katerih bi znali poeti spisati marsikateri verz. Edina temna točka je zmešnjava okoli formatov, toda Ricohov »domač« format DVD+RW ima podporo t.i. »zveze DVD+RW«, ki jo sestavlja 8 velikanov, vključno s Sonyem, HP, Philipsom in Yamaho.

DVD+RW podpira medije, kapacitete 4,7 in 9,4 Gb, ki jih ni potrebno vstavljati v posebno ohišje. Ker Ricohov pogon na takšne medije snema s konstantno kotno hitrostjo, so dostopni časi tako hitri, da so Japonci v pogon integrirali sistem za odpravljanje napak, obenem pa dolgotrajno formatiranje medijev ni več potrebno. Še ena poslastica omenjenega formata je »lossless linking«, s katerim lahko pogon preneha pisati, nato pa se brez izgube podatkov »pobere« in piše naprej. Že v teoriji se vse skupaj sliši lepo, v praksi pa je naravnost slastno.

Bela zunanjost Ricohovega pogona je na prvi pogled neimpresivna, zato pa toliko bolj navdušijo specifikacije, obenem pa se lahko pohvali tudi z JustLinkovo tehnologijo za preprečevanje famoznih napak »buffer underrun« pri zapisovanju na medije CD-R. Sprva nas je presenetilo, da so zapisovanju na DVD namenili le 2 Mb medpomnilnika, a ko smo preizkusili že omenjeni »lossless linking«, smo na pomnilniške čipe pozabili.

Priloženo programje ni nič posebnega, je pa praktično: za vse snemalne potrebe skrbi *BS Recorder Gold*, ki sicer ni povsem na ravni *Nera*, zato pa podpira način »UDF Adding Data«, kar pomeni, da lahko na že zaključen medij dodate podatke. *BS Clip* je DVD+RW ekvivalent *DirectCD-ju*, medtem ko je *MyDVD* glavno orodje za izdelavo medijev DVD authoring.

→Podrobnosti

Podprti formati DVD+RW, CD-R, CD-RW, CD
Zapisovanje 2,4 x DVD+R, 12x DVD-R, 10x CD-RW
Branje 32x CD, 8x DVD
Medpomnilnik 2 Mb
Povezava IDE
Priloženi programi BS Recorder Gold 3.04, BS Clip 3.04, InterVideo MyDVD 3.0, InterVideo WinProducer / WinCoder / WinDVD.
Na spletu www.ricoh.co.jp
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 62 00

PCFOcena

↗DVD+RW je odličen format, podpora UDMA33, zmogljivosti
↙Ne podpira DVD+MRW in DVD-R, branje spraskanih medijev

»Kljub nekaterim napakam dobra izbira za skladiščnike podatkov, tudi cena ni več pretirana.«

81 %

US BLASTER 5.1 DIGITAL HOME

33.500 SIT US Blaster

Moram priznati, da do tega trenutka nisem vedel, da podjetje US Blaster proizvaja tudi računalniško periferijo. Nekako spominja na Creativovo serijo Blaster in prav nič mi ni dišalo tovoriti težke škatle do laboratorija. Toda kasneje je posijalo sonce.

US Blaster, torej. Ime, ki nam je manj znano, vendar bolj domače v avtomobilski hi-fi industriji. Izdelujejo celo vrsto pripomočkov za ozvočenje avtomobilov. Vendar kot sedaj že opažate, niso ostali le pri tem – vrgli so se tudi v računalniške vode. Da ne boste mislili, da je bilo moje tarnanje ob prenašanju škatle brezpredmetno – celoten sistem skupaj z embalažo tehta kar 17.5 kg. To pa tudi nekaj pove.

Digital Home Theatre System je zgrajen iz centralne ojačevalne enote, ogromne črne škatle, ki služi poleg ojačevanja in serviranja zvokov še kot nizkotonec. Zadaj najdemo priključna mesta za pet zvočnikov, torej kompleta za sprednji in zadnji stereo ter center. Prav tako najdemo tri vhode, torej znano trikanalno povezovanje (sprednji stereo, zadnji stereo, center/bas), kar pomeni, da sistem preprosto priklopimo na katero koli 5.1 zvočno kartico in že uživamo v prostorskemu zvoku. Uživanje je precejšnje in na besedo mi boste najbrž verjeli, če vam zaupam da je pri izdelavi zvočnikov sodelovalo vsem znano podjetje Bose. Sistem se ponaša s kar 2000 W trenutne moči, poleg tega lahko predvaja formate zvoka Dolby Surround, Dolby Digital, DTS in THX in se kot takšen uvršča med zelo zaželene zvočne sisteme.

→Podrobnosti

Moč nizkotonca 50 W
Moč satelitov 5 x 25 W
Kontola bas, jakost spredaj zadaj, center
Frekvenčni spekter nizkotonca 20 Hz – 150 Hz
Frekvenčni spekter satelitov 150 Hz – 18Khz
Na spletu www.usblaster.com
Prodaja Acord 92 (01) 58 37 230

PCFOcena

↗ Moč je izjemna, izgled tudi, izvrsten dodatek Game Theatru
↙ Kontrole so postavljene na nizkotoncu, kar je nepriročno

»US Blaster je naredil pametno potezo, ko je za nasvet povprašal Bose.«

88%

WEBCAM

6.500 SIT Creative www.creative.com

Kdo uporablja spletne kamere? Razen študentk, ki potrebujejo denar ter svojo sobo s kamero povežejo na internet, študentskih radijskih postaj in neprofitnih turističnih atrakcij. Dokler se širokopasovne povezave resnično ne razmahnejo, bodo spletne kamere nepraktične in bodo proizvajale sliko porazne kakovosti. Najnovejši Creativov poskus ni izjema. Kamera je resda majhna in lična, a je njena edina uporabna funkcija ta, da se slikate in po elektronski pošti to sliko pošljete svoji boljši polovici. Na vso srečo ima zadeva gumb za fotografiranje, kar takšno početje še poenostavi. Za film ali sliko je najvišja podprta ločljivost 352 x 288, tako da lahko na vsako resnejše filmsko ali fotografsko udejstvovanje takoj pozabite. Je pa zato prav nesramno poceni in brez dvoma se boste z njeno pomočjo prav fino zabavali. In ne, kabel ni dovolj dolg, da bi jo lahko skrili v sosedovo kopalnico. **PCF**

↗ Poceni, majhna
↙ Nizka kvaliteta, kratek kabel

"Cena je sicer nizka, a vseeno ostaja vprašanje, če jo sploh potrebujete?"

63%

Hansol ...mora bit'!

920 P
19" CRT zaslon
velikost pike: 0.26
max. resolucija:
1600 x 1200 / 75 Hz
optimalna resolucija:
1280 x 1024 / 85 Hz
TCO99
65.900.-

720 E
17" CRT zaslon
velikost pike: 0.27
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60 Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85 Hz
TCO99
39.900.-

www.hansol-uk.com

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Ljubljana: 01/587-35-73
Maribor: 02/320-39-36
Distribucija:
Acord international group

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: + www.powerplus.si

BIRO HIŠA
Ljubljana: 01/540-10-93

BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03

COMING
Trgovine in franšize
MEDIA SVET
Ljubljana: 01/560-41-59
Maribor: 02/330-42-03

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

MS OFFICE KEYBOARD SPECIAL EDITION

24.000 SIT Microsoft www.microsoft.com

Sivo? Sivo je tako passe ... Črna je zdaj zadnji krik mode.Črna je, kot pravijo, nova črna. No, tako vsaj mislijo pri Microsoftu. Nam je bila sicer vedno všeč češnjevo rdeča. Ali terracota. In tudi škrlatna je prav prijetna barva. Vsaj zvenijo bolje. In ko smo povedali svoje, naj povemo še to, da je ta posebna izdaja Microsoftove Office tipkovnice (prvi smo prilepili oceno 82%) zelo privlačna. Združuje funkcionalnost in okusno oblikovano črno ohišje, za nameček pa dobite v kompletu še izjemno miško MS Wireless Intellimouse Explorer. Cena je sicer visoka, a bi vas ti dve komponenti ločeno stali kar nekaj več.

PCF

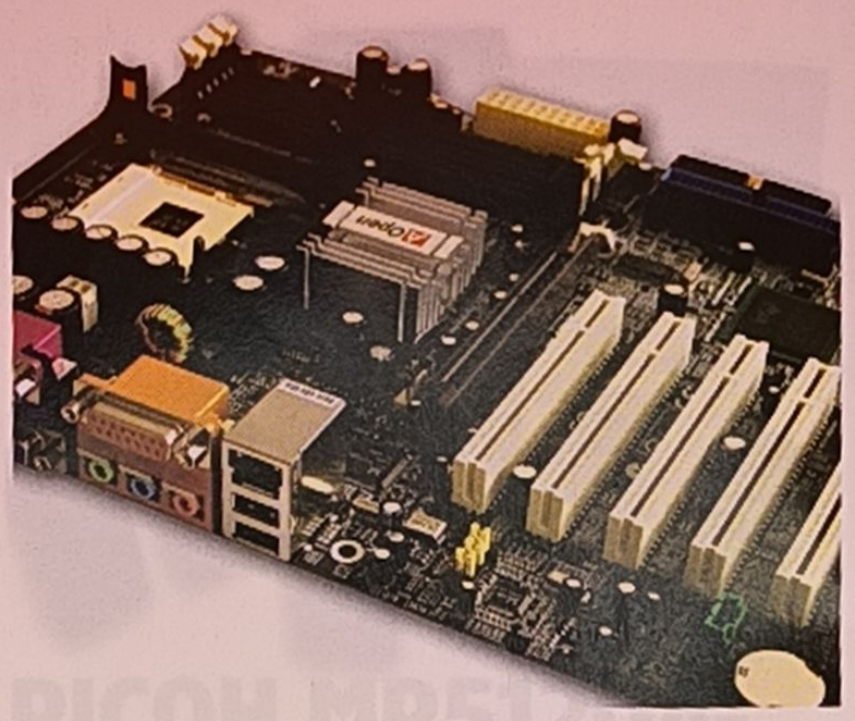
↗ Vse, kar pričakujete od tipkovnice – v črnem
↙ Cena iz nje še vedno dela opremo za pozerje

"Ne gre le za modno muho, čeprav je kar draga zadeva." **84%**

Zaslužite si lepe počitnice.

severnica Servis za študente in dijake
Agencija za zaposlovanje in posredovanje dela

Severnica - Nova generacija storitev zaposlovanja
tel (02) 228 0 228
web www.severnica.com
mail info@severnica.com



AOPEN AX4G PRO

40.608 SIT AOpen

Sedaj, ko smo imeli v rokah dotično ploščo, smo tudi mi prepričani, da Intel grozi, da bo s svojim novim naborom čipov i845G popolnoma osvojil OEM trg. Ker je le-ta osrčje tokratnega testnega primerka, pričakujete najbrž dobrote? Pa si poglejmo...

I845G je torej nabor čipov, ki je namenjen celotni seriji procesorjev Pentium 4 (odpadejo tisti, ki so zgrajeni na podnožju 423), torej 100 in 133 MHz izvedenk. Nabor podpira pomnilnik DDR, vendar v nasprotju z i845E podpira tudi pomnilnik PC2700 DDR, kar pomeni, da zna teči tudi v asinhronem načinu (pomnilnik pri 166 MHz, procesor pri 133 MHz). Plošča ima nadalje tudi naslednje dobrote: integrirano grafično kartico, ki bo zadovoljila samo nezahtevne uporabnike, integrirano zvočno kartico, ki bo zadostovala praktično vsem opravilom, razen prostorskemu zvoku, najdemo pa tudi 10/100 Mbit mrežno kartico ter vodilo USB 2.0. Čeprav je grafična kartica del i845, pa se Intel zaveda, da je na 3D področju zaspal, zato je kartica namenjena resnično najbolj nezahtevnim uporabnikom, medtem ko bodo tisti, ki želijo poganjati tudi igre ali kakšne zahtevne multimedijske aplikacije, morali kupiti kartico, ki jih bo razveseljevala. Vtaknili jo bodo v režo AGP 4x. Na plošči počiva še šest rež PCI in ena reža CNR. Moč je opaziti tudi zadnje čase zelo popularen hladilnik na dnu plošče, ki skrbi, da se toplota izloča na večji površini, poleg tega pa varuje ploščo pred zvijanjem oziroma poškodbo ob uporabi večjih in težjih hladilnih reber za procesor.

Želite še povzetek? Še eden zelo soliden izdelek iz družine Aopen, ki po zmogljivosti prekaša modele i845E. Če niste zadeli sedmice na loteriji in nimate denarja za izvedbo i850E, le pogumno sezite po tem modelu.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

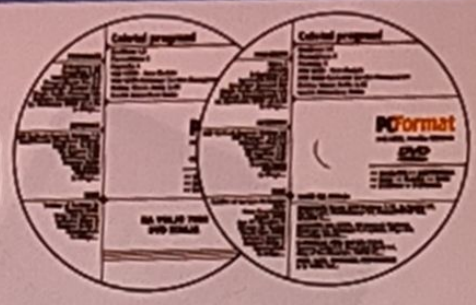
Nabor čipov i845G
Podprti procesorji Pentium 4 socket 478
Podprt pomnilnik DDR 1600, 2100, 2700
Razširljivost pomnilnika 3 reže, največ 2 Gb
Integrirano grafika, zvok, LAN
Dodatna razširljivost 1x AGP 4x, 6x PCI, 1x CNR
Na spletu www.aopen.com
Prodaja Quick Computers, (05) 739 01 60

PCFOcena

↗ Odlična integracija, kakovost, zagotovljeno nadgrajevanje
↙ Zahtevnejši uporabniki bodo zamerili toliko integracije

"Kakovostna plošča, ki bo marsikomu poživila in pohitrila sistem." **86%**

Na tokratnih diskih



Urednik diska **Nebojša Janković** je še enkrat ustvaril dva zlobna diska.

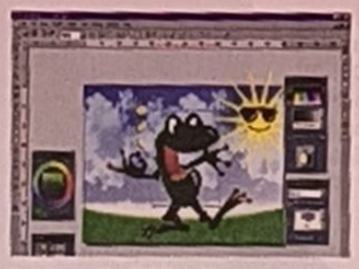
Tudi tokratna številka PC Formata vam na svojih dobrotah prinaša dobrote, na katere pa ste sedaj že vajeni. Kljub grožnjam in podkupninam, ki smo jih pošiljali predstavnikom najrazličnejših založnikov, nam je tudi tokrat kot edini slovenski reviji uspelo tako na naš CD, kakor tudi na DVD, spraviti lepo izbiro celotnih programov, ki bodo ta mesec še posebej povšeči tistim z bolj kreativno žilico.

Potem, ko smo vam pretekli mesec prinesli ultimativno freeware aplikacijo za urejanje slik, *The Gimp*, smo tokrat merili še višje. Tako vam podarjamo vrhunsko orodje za risanje *Real Draw 1.5*, ki kombinira 2D, 3D in vektorsko grafiko, vse to pa skozi uporabniku prijazen in resnično intuitiven vmesnik. Za lažji začetek obrnite na stran 88, kamor so kolegi iz uredništva natlačili nekaj koristnih idej in nasvetov za delo s programom. Nadalje vam prinašamo celoten program *Photo Album 5*, ki je program, specializiran za organizacijo vaših digitalnih fotografij na računalniku.

Vendar se nismo ustavili pri grafičnih programih, saj boste na disku našli tudi *TCM4000*, enouporabniško različico odličnega poslovnega orodja za organizacijo, kakor tudi celoten program *Pentazip 4*, ki bo poskrbel za vse vaše potrebe arhiviranja podatkov. Tukaj je tudi celoten glasbeni program *Making Waves Audio 2.43*, našli pa boste tudi celotno vsebino spletne strani *Tourist Attractions Guide* (v angleščini). Ker pa je poletje tukaj, predvidevamo, da želite ob sprehodu čez plažo biti suhi kot flamingo. Upamo torej, da ste kupili DVD različico, na kateri vam prinašamo gigantski video posnetek, ki so ga ustvarili v angleškem uredništvu revije Men's Health in ki vam po posameznih stopnjah pokaže, kako svoj povešeni trebušček spremeniti v opeke. Če pričnete takoj, morda le še ni prepozno.

In potem, ko obvladate vse resne zabave ter ustvarite postavo, zaradi katere se boste letos otepali žensk, vam predlagamo da se sprostite. Sprostite svoj adrenalin med pobijanjem teroristov v *Soldier of Fortune 2*, se postavite v vlogo generala iz druge svetovne vojne v *Sudden Strike 2* ter nato še ustvarite poslovni imperij v *Industry Giant 2*. Za lastnike DVD različice je tukaj še nekaj filmčkov iz iger in posnetkov zaslonov s sejma E3.

Nebojša Janković
nebojsa@videotop.si



REAL-DRAW 1.5

(Celoten program)

www.mediachance.com/realdraw

Upamo, da smo vam prejšnji mesec z *The Gimpom* odprli apetit po računalniški kreativnosti in obdelavi slik, saj vam tokrat prinašamo še en program, ki je lahko *Gimpu* odličen družabnik. Gre za vsestranski paket za ilustriranje in risanje, ki vam omogoča delo z 2D, 3D, kakor tudi z vektorskimi objekti. Če želite ustvariti nov dokument, pritisnite [Ctrl] + [N]. Za spremembo velikosti platna pojdite v **Project -> Size and Colour**, za uvoz obstoječe slike pa v orodju **File** poiščite ukaz **Insert Image**. Za podrobnejša navodila obrnite na stran 88, kot vedno pa vam tudi tokrat ponujamo posebno ponudbo za nadgradnjo na najnovejšo različico 2.45, ki prinaša nove efekte v realnem času, 3D osvetljevanje in druge vredne dodatke. Ko boste registrirali svojo različico (navodila za registracijo se nahajajo na disku), boste prejeli e-sporočilo, v katerem je navedeno kako nadgraditi trenutno različico. Ob nadgradnji boste imeli 15% popusta.

MEN'S HEALTH VIDEO

(Samo DVD)

www.menshealth.co.uk

Vas je sedenje ali delo ob računalniku naredilo mlahave? Povrnite formo in to ne da bi ga ugasnili! PC Format vam prinaša nasvete strokovnjakov, revije Men's Health, ki vam v tem video posnetku po stopnjah razložijo kako pridobiti mišičast trebuh. Gre za orjaški 200Mb MPEG video, skupne dolžine več kot 20 minut, ki vam prikaže vaje za vaš zgornji del telesa. Seveda vam ne garantiramo, da bo lahko, vendar vam strokovnjaki obljubljajo rezultate, če boste vztrajali. Pot do opek na trebuhu se prične z navadnimi trebušnjaki, zaključi pa se z... no, v bistvu ne verno, kako se imenujejo, ampak izgledajo resnično hudobno. Kaj torej čakate? Nadenite si kratke hlače, raztegnite video čez celoten zaslon ter pričnite s telovadbo. In da ne mislite, da smo pozabili na obvezno vrstico – vedno se posvetujte z zdravnikom, če vas skrbi za vaše zdravje. Tako.

TCM 4000

(Celoten program)

www.atpprojects.com

TCM 4000 je mogočen programski paket, ki lahko izboljša organizacijo vašega posla, saj vse pomembne podatke shranjuje v eno velikansko bazo. Shranjuje vsa imena, naslove in druge kontaktne podatke v organiziranem imeniku, ki bo vašim sodelavcem omogočila hiter dostop do informacij, ki jih bodo potrebovali med telefonskim pogovorom, pisanjem pisma ali e-maila. Ko dokončate pismo, ga shranite v mapo *TCM 4000* – če ste kdaj porabili pol ure, da ste poiskali pismo, ki ste ga poslali pred nekaj tedni, boste cenili to funkcijo. Vendar to ni vse – vsi zaposleni naj bi vodili dnevnik, ki se ob koncu dneva shranjuje v *TCM* centralnih možganih. Če boste torej želeli izvedeti, ali je Marko poklical Anito v Papir d.o.o. glede dobave pisarniških potrebščin, vam bo informacija na dosegu prstov. Navodila za registracijo te enouporabniške različice najdete na našem disku, fantje pri ATP Projects pa so bili tako radodarni, da so nam dovolili priložiti tudi module za pomoč strankam. Oglejte si ga!

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Soldier of Fortune II: Double Helix

www.activision.com

Aljoša vam ta mesec sicer ponuja svoje videnje ene najbolj pričakovanih prvoosebnih strelskih iger zadnjega leta, vendar vam na tokratnih diskih ponujamo tudi priložnost, da se postavite v vlogo Johna Mullinsa, antiterorističnega plačanca, strokovnjaka za orožja in svetnika pri ustvarjanju Activisionove najnovejše uspešnice. Preizkusite torej gigantski 150Mb demo te fantastične igre uničevanja sovražnih teles za enega igralca, ki vam ponuja dve celotni stopnji ter nam nato na naših forumih (www.pcformatslo.net) sporočite, ali se strinjate z Aljoševim mnenjem v opisu.

Counter-Strike 1.5

www.counter-strike.net

Slabih 50 dni potem, ko so izdali različico 1.4, sta razvojni team *Counter-Strike* in Valve udarila z najnovejšo različico še vedno najbolj priljubljenega večigralskega moda v zgodovini iger. Če ne veste za kaj gre, namestite *Half-Life*, za tem še dodatek različica 1.1.1.0 (prav tako ga najdete na tokratnem DVD-ju) ter naposled še *CS 1.5*. Napotite se na enega številnih strežnikov pri nas ali v tujini ter se udeležite hitrega bojevanja teroristov proti antiteroristom. Nova različica prinaša popravke na področju goljufanja, eno novo mapo ter nekatere druge popravke. **(samo DVD)**

Bleščečih 4Gb

www.pcformatslo.net

Kot ponavadi, tudi tokratni DVD disk (DVD različica revije na voljo za 1.450 SIT) kar poka od datotek.Datoteke, ki so jih lastniki CD izdaje tokrat zamudili (razen omenjenega Men's Health Videa in moda *Counter-Strike*), so demonstracije programov *Ukreate, Simply Time Desktop 3.56, Pixvue 1.01, PhotoCleaner 1.2*, internet programi *MS Internet Explorer, Netscape 6.1;* brskalnik *Oligo 2.0*, igričarske dodatke *Frontline Force 1.5* (dodatek za *Half-Life*), *King of the Mountain* (*Quake III* dodatek), *Sydrial 1.1* (*Quake III*), video posnetke nekaterih iger z letošnjega sejma E3 ter seveda številne demonstracije iger, ki jih nismo uspeli stlačiti na 700Mb CD. **(samo DVD)**

PROCESORJI

Čas bo že, da zamenjate ostareli računalnik, ki tiktaka v bližini vašega monitorja. Prva stvar, na katero pomislite ob nakupu novega je, kako hiter bo. Odgovor: odvisno od procesorja.

Kot vsi vemo, je procesor jedro računalnika. Ta današnja jedra izdelujejo v dveh taborih (pravzaprav so to tovarne): prvi je Intel, drugi pa AMD. Oba že dobro poznate, saj praktično ne mine mesec dni, da se ne bi zgodilo nekaj novega v napredku na področju procesorjev. Pa četudi gre le za padec cen.

Intel je končno posodobil serijo procesorjev višjega cenovnega razreda. Na tržišču se je že pred nekaj časa pojavila serija procesorjev Northwood, kar pomeni 0.13-mikronsko tehnologijo, kombinirano s povečanjem drugonivojskega predpomnilnika na 512 Kb. Takšen je na tem testu P4 2,4 GHz. Sedaj pa smo dobili še povečanje sistemskega vodila s 100 na 133 MHz. Tako opremljena procesorja na tem testu sta dva procesorja, eden je P4 2,4 GHz B, drugi pa 2,53 GHz, ki je tudi najmočnejši procesor ta hip. Vendar Intel ni pozabil na OEM tržišče, zato je lansiral tudi nove serije cenejših procesorjev Celeron. Novi Celeroni so zgrajeni na jedru starih P4, imenovanim Willamette, katerim pa so zmanjšali drugonivojski pomnilnik na 128 Kb. Na tokratnem testu boste srečali Celerona 1,8 GHz.

AMD se nam je dodobra prikupil s svojo serijo Athlon XP, zgrajeno na jedru Palomino. Na testu najdete zadnjega in najmočnejšega iz te serije, gre za AMD Athlon XP 2100+, ki teče pri 1733 MHz. Žal nismo dobili novih primerkov 2200+, ki so že zgrajeni okoli novega 0.13 mikronskega jedra Thoroughbread. Ampak nič zato. Nam bo ostalo kaj za naslednjič.

Andrej Potočnik

→PENTIUM 4 2,4 GHZ

Jedro 0,13-mikronsko Northwood
Hitrost 2.400 MHz
Hitrost vodila 100 MHz
Velikost predpomnilnika 8 Kb+512 Kb
Podnožje socket 478
Jedi Knight II 109,8 fps
UT 2002 (perf.test) 48,2 fps
3D Mark 2001SE 10922
Na spletu www.intel.com
Prodaja Elkotex, (01) 583 79 10

PENTIUM 4 2,4 GHZ

136.344 SIT Intel

Tale Pentium 4 je zgrajen okoli že omenjenega jedra Northwood, kar mu prinaša dobršen del pospešitve v primerjavi s prejšnjimi izvedbami tega procesorja. Najbolj se pozna podvojena količina drugonivojskega predpomnilnika, ki zdaj znaša zajetnih 512 Kb. Seveda pa to spet ni tako osupljivo, saj so že Pentiumi II imeli toliko predpomnilnika. A vendar morate vedeti, da je pri slednjih le-ta počival zunaj jedra, medtem ko se tu skriva znotraj jedra in razlika pri tem je očitna.
Intel je tudi s prehodom na 0,13-mikronsko tehnologijo ogromno pridobil, tako da so novi procesorji tudi cenejši. Sicer navadni smrtniki tega žal (še) nismo opazili, ker so cene ostale nekako iste, tako da besedico 'cenejše' jemljite z rezervo, saj vas takšen procesor še vedno skorajda ožme za celotno povprečno slovensko plačo. Najverjetneje so ob svojih objavah pri Intelu mislili, da jih proizvodnja stane manj in da tako po novem na vsak prodani procesor več denarja na svoje bančne račune. Na testu se dotični procesor obnese dobro, saj prehiti najhitrejšega AMD-jevega tekmeca. Vendar, na žalost, na račun cene. Žal je tudi tokrat tako, da se zmogljivost (pre)plača.

↗ Novo jedro daje sape v pljuča P4
↙ Cene se niso znižale, kot bi želeli

"Procesor bi bil še bolj zanimiv z nižjo ceno."

82%

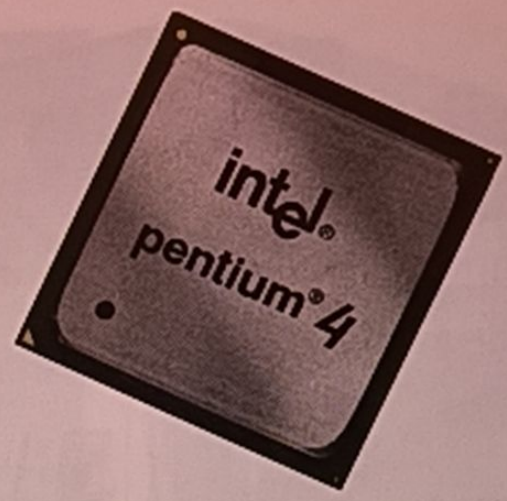
RADIO CENTER
S poslušanjem
103.7 MHz
vsak teden na sanjska potovanja
posamezna potovanja v vrednosti od 80.000 do 120.000 SIT
"Kje boste spali TO nedeljo?"

→PENTIUM 4 2,4 GHZ B

Jedro 0,13-mikronsko Northwood
Hitrost 2.400 MHz
Hitrost vodila 133 MHz
Velikost predpomnilnika 8 Kb+512 Kb
Podnožje socket 478
Jedi Knight II 113,5 fps
UT 2002 (perf.test) 48,4 fps
3D Mark 2001SE 11035
Na spletu www.intel.com
Prodaja Elkotex, (01) 583 79 10

→PENTIUM 4 2,53 GHZ

Jedro 0,13-mikronsko Northwood
Hitrost 2.533 MHz
Hitrost vodila 133 MHz
Velikost predpomnilnika 8 Kb+512 Kb
Podnožje socket 478
Jedi Knight II 116,9 fps
UT 2002 (perf.test) 50,1 fps
3D Mark 2001SE 12262
Na spletu www.intel.com
Prodaja Elkotex, (01) 583 79 10

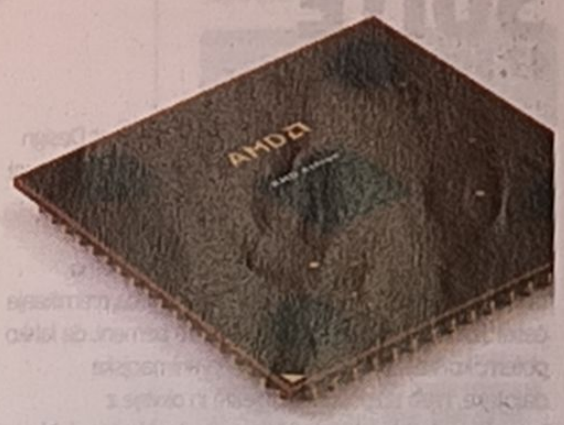


→CELERON 1,8 GHZ

Jedro 0,18-mirkonsko Willamette-128
Hitrost 1.800 MHz
Hitrost vodila 100 MHz
Velikost predpomnilnika 8 Kb+128 Kb
Podnožje socket 478
Jedi Knight II 67,3 fps
UT 2002 (perf.test) 29,1 fps
3D Mark 2001SE 8157
Na spletu www.intel.com
Prodaja Elkotex, (01) 583 79 10

→AMD ATHLON XP 2100+

Jedro 0,18-mikronsko Palomino
Hitrost 1.733 MHz
Hitrost vodila 133 MHz
Velikost predpomnilnika 128 Kb+256 Kb
Podnožje socket 462
Jedi Knight II 104,8 fps
UT 2002 (perf.test) 47,6 fps
3D Mark 2001SE 10856
Na spletu www.amd.com
Prodaja Comtron (02) 3003 500



PENTIUM 4 2,4 GHZ B

136.344 SIT Intel

Tudi procesor 'B' ima 512 Kb drugonivojskega predpomnilnika, s prehodom s 100 MHz na 133 MHz (oziroma s posledičnim 400 MHz na 533 MHz) pa so pridobil kar nekaj sape, tako da je sedaj že povsem jasno, da bodo vsi novi procesorji tiktakali pri 133 MHz sistemskem vodilu. Pri osnovnih ploščah zanje ne bo problema, saj pomnilnik DDR lepo izrablja prednosti, moduli PC1066 RIMM pa so tudi že predstavljeni javnosti skupaj z naborom čipov i850E.

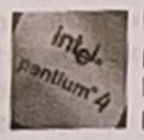
↗ Skoraj tako hiter kot 2,53 Ghz
↙ Skoraj tako drag kot 2,53 Ghz

"Pozna se preskok na 133 MHz vodilo, je pa cena zasoljena, kot le kaj."

85%

PENTIUM 4 2,53 GHZ

248.000 SIT Intel



Najhitrejši Intelov procesor je tudi najhitrejši procesor sploh. Deluje pri 133 MHz vodilu in ima 512 Kb drugonivojskega predpomnilnika, vendar šele zaživi pri najdražjih ploščah: moduli PC1200 RIMM v kombinaciji z naborom i850E. Ta kombinacija bo izvila prenekateri vzdih vaših gostov, vsaj toliko kot ko boste povedali, da ste zanj plačali skoraj četrtino milijona tolarjev. Najhitrejši procesor je č najdražji, in kupili ga bodo le tisti, ki ne vedo kam z denarjem. Ali pa tisti, ki je zadel sedmico.

↗ Hiter kot blisk
↙ Drag kot raketa

"Pričakovano najhitrejši procesor na testu, cenovno namenjen samo Billu Gatesu."

88%

CELERON 1,8 GHZ

39.480 SIT Intel

Današnji Celeron je izvedenka prvih P4, ki pa ima zmanjšan drugonivojski predpomnilnik na 128 Kb. Ker so P4 precej odvisni od predpomnilnika, se zmanjšanje tega na polovico precej pozna. Na srečo tudi cenovno gledano – za manj kot štiri Cankarje dobite procesor, ki je pred letom dni veljal vsaj trikrat toliko. Seveda je sistemsko vodilo ostalo na 100 MHz, kar pomeni, da ga boste lahko vstavili v katero koli osnovno ploščo za podnožje 478.

↗ Cenovno ugoden, relativno zmogljiv
↙ Močnejši Duroni ga znajo kmalu ogroziti

"S ceno, primerno zmogljivostim (in obratno) je vsekakor vreden ogleda."

80%

AMD ATHLON XP 2100+

65.160 SIT AMD

Šele danes se vidi, kako dobro je bila zasnovana shema procesorja K7, ki se od začetka ni veliko spremenil, seveda pa so mu dodali stvari in preuredili v finejšo izdelavo. Athlon XP 2100+ je procesor, zgrajen v 0,18-mikronski tehnologiji in teče pri 1.733 GHz. 2100+ pa je navidezna oznaka; po obrazložitvi AMD-ja je to procesor, ki se lahko primerja s Pentiumom 4 2,1 GHz. Na testu se procesor obnese zelo dobro, saj diha za vrat P4 2.4 GHz, pri neprimerno nižji ceni.

↗ Odlično razmerje cena-zmogljivostjo
↙ Preveč se greje

"Zadnji iz generacije, ki za svojo ceno ogromno ponuja."

87%

Če se ne želite preveč namučiti s svojo stranjo, *WebPlus 7* ponuja obilico predlog.

Z *uKreate* občinstvo za ogled vaših predstavitev ne potrebuje več strašansko močnega računalnika.

INTERNET DESIGN SUITE

47.500 SIT Serif

Kot poceni zbirka aplikacij, ponuja Internet Design Suite popolno rešitev za oblikovanje spletnih strani. Vsebuje tri ločene pakete: *Serif WebPlus 7*, *PhotoPlus 6* in *3D Plus 2*.

Najboljša stvar pri Serifovi aplikaciji za spletno oblikovanje, WebPlus, je ta, da vam omogoča premikanje česar koli– tako kot pri paketih DTP. To pomeni, da lahko potem, ko ste z orodji uvozili slike in animacijske datoteke, hitro razpostavite objekte in okvirje z besedilom, kot to poprej ni bilo mogoče. Uvažate lahko programčke in QuickTime filme ter interaktivno rišete žariščna mesta in dodajate povezave do drugih spletnih strani ali strani znotraj vaše strani. Priročna paleta Attributes omogoča dodajanje transparence, zapolnjevanje barv in drugih oblikovnih lastnostih na vse objekte. Zato pa bomo pri oceni odšteli nekaj odstotkov zaradi nezdružljivosti s formatoma SWF ali Shockwavom.

Tudi uporaba *PhotoPlus 6* je podobno preprosta, vse skupaj pa je še celo bolj mogočno. Paket vsebuje kakovosten urejevalnik slik, saj podpira plasti, obenem pa je na voljo še kopica orodij za retuširanje ali ustvarjanje lastnih slik. PhotoPlus ima tudi nabor za internet, saj lahko neposredno na platno ustvarite režnje ali žariščne točke, Export Optimiser pa brez truda grafiko zmanjša na najmanjšo velikost. Tukaj je še 3DPlus. Čeprav ne dosega standarda Cinema 4D in podobnih, pa lahko s tem paketom na preprost način na stran dodate 3D besedilo ali vnaprej določene objekte. Paleta Animation ponuja intuitiven način za izdelavo animacij.

Če želite na hitro in poceni izdelati svoje strani, ta paket predstavlja visoko vrednost. Sicer ni najprimernejši za strokovnjake, zato pa ga bodo novinci z veseljem uporabljali. **PCF**

→Podrobnosti

WebPlus 7 Spletno oblikovanje v slogu DTP, večpredstavnostna podpora, kopica predlog
PhotoPlus 6 Popolna orodja za urejanje slik, airbrush, kopica filtrov, izvoz na splet
3DPlus 2 Orodja za 3D oblikovanje, orodja za osvetljevanje, 3D animacije, materiali
Potrebuje Pentium, 32 Mb
Želi 64 Mb
Na spletu www.serif.co.uk

PCFOcena

↗Preprosta uporaba, visoka vrednost za denar
↙Ne podpira Flasha in Shockwava

»Paleta orodij, ki je odlična za sveže spletne oblikovalce, ki želijo stran hitro postaviti.«

76%

UKREATE

70.000 SIT Coull Ltd

Čeprav bi lahko na *uKreate* gledali kot na odličen dodatek dragemu in kompleksnemu *Macromedia Directorju*, pa gre za čisto kompetentno samostojno orodje – še posebej kar zadeva video. To pa zato, ker lahko uKreate s pomočjo zvitih kompresijskih tehnik poskrbi za celozaslonski video MPEG-2 na skoraj vsakem računalniku (z drugimi besedami, uporabniki vašega CD-ja za predvajanje filma ne bodo potrebovali strahotno dragega P4). To je že samo po sebi grozno impresivno, vendar ima uKreate še nekaj adutov v rokavu.

Vmesnik je precej preprost, saj je sestavljen iz glavne orodjarne za ustvarjanje novih projektov in podobnega ter iz orodjarne za dodajanje večpredstavnostnih elementov v vaše predstavitve. Na desni strani vmesnika ležijo dialogi, v katerih lahko uredite parametre vaše predstavitve. Potem ko ste vstavili objekt z besedilom ali sliko, lahko za formatiranje le-teh uporabite jeziček Objects. Slikam ali besedilu lahko dodate tudi transparenco, tako da jih lahko prepletete z video posnetki. Dodajanje akcij za povezovanje zaslonov je preprosto, saj to dosežete s klikom na gumb in kazanjem na novo stran. Časovno aktiviranim objektom lahko določite, da se samodejno pomaknejo na drug zaslon, kakor velja tudi za bolj kompleksne akcije, kot je recimo sprožanje predvajanja videa.

Delo z *uKreate* sicer ni najbolj preprosta stvar na svetu, a če želite učinkovit način za ustvarjanje videa za tiste, ki nimajo najnovejšega PC-ja, se boste spraševali, kako ste lahko do sedaj delali brez njega. Tudi podpora datotečnim formatom je nekoliko pomanjkljiva (podpora samo za QuickTime 2.0 danes ni več alfa in omega), a če vas to ne bo odvrnilo, vas bo uKreate nedvomno navdušil. **PCF**

→Podrobnosti

Značilnosti Odlična izdelava MPEG-2, akcije in dogodki, predloge, povleci-in-spusti večpredstavnostne datoteke, transparenca, orodja za besedilo
Potrebuje P166, 32 Mb
Želi P200, 64 Mb
Na spletu www.coull-ltd.com

PCFOcena

↗Dobra orodja za kompresijo videa, čist vmesnik
↙Ne najbolj preprosta uporaba, podpora datotekam

»Dober razpon interaktivnih značilnosti in odlična orodja za kompresijo.«

80%

→Podrobnosti

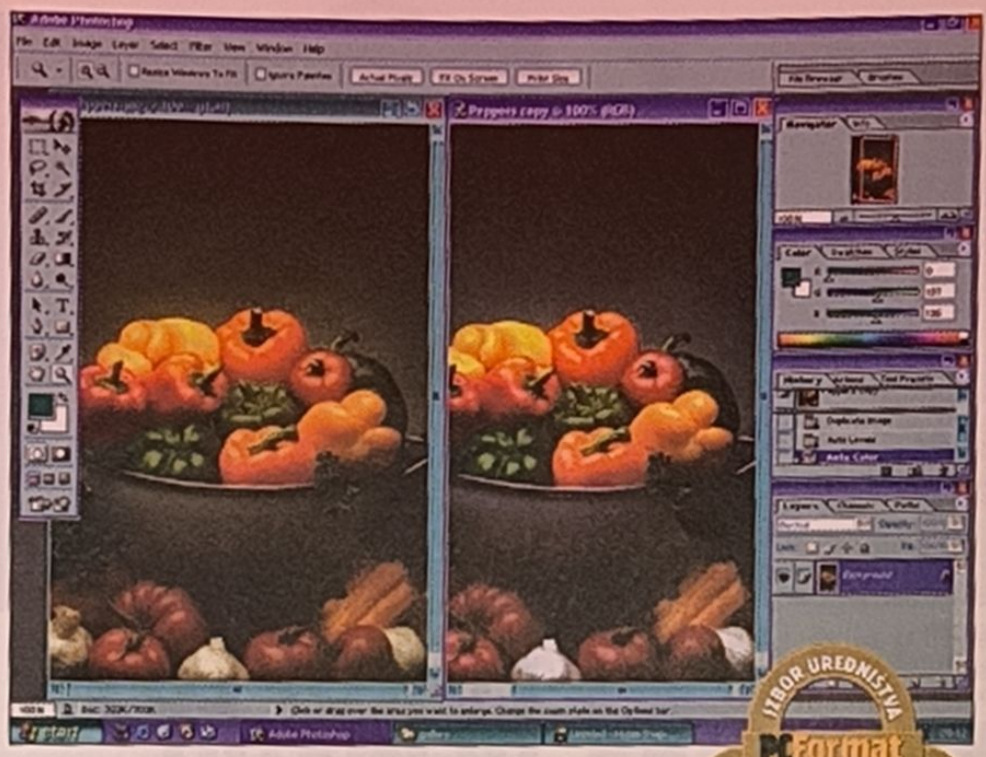
Značilnosti 95 filtrov, izdelovalec vzorcev, datotečni brskalnik, vektorsko besedilo, gesla za PDF, galerija slik za internet, healing brush, samodejna korekcija slik, črkovalnik ter kopica drugih

Slike za internet Režnji, nadzor prosojnosti, animacije GIF, mape slik, rolloverji, vektorsko besedilo in oblike

Potrebuje 32 Mb, Win 95/NT

Na spletu www.adobe.com

Prodaja Media, (01) 300 6710



IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Julij 2002

PHOTOSHOP 7

220.000 SIT Adobe

Ovacije po celem stadionu, saj je King Kong urejanja slik (vsaj numerično) dohitel *Paint Shop Pro*.

Obstajajo tri vrste lastnikov Photoshopa: tisti, ki se specializirajo za umetnost in fotografijo in ga resnično potrebujejo, tisti ki ga ukradejo z warez strani in ga povečini ne uporabljajo, ter tisti, ki imajo preveč denarja in se želijo važiti. Če mislite, da spadate v slednjo kategorijo, potem vedite, da lahko dosežete kar koli želite s precej cenejšim *Paint Shop Pro*. Ali celo z *Gimpom*, ki smo vam ga prejšnji mesec podarili na našem disku. Če spadate v srednjo kategorijo, potem vas opozarjamo, da v tem trenutku na DNA občutljiv papir najbrž po faksu pošilja vaše prstne odtise protipiratskim agencijam. Če pa ste član prve skupine, potem vas bo ostanek te recenzije resnično zanimal.

Rokoborba v blatu

Zadnje inkarnacije Photoshopa so bile resnobne zadeve, popolnoma nezabavne in sprva le težko dostopne. Različico 7 pa so vizualno preuredili (no, to zadeva vsaj orodjarne) in čeprav to ne vpliva na zmogljivosti, pa je zato program veliko bolj privlačen za novega uporabnika. Za tiste, ki se želite samo igrati, so vstavili nekaj novih funkcij, vendar je to skrajna meja, kar zadeva izboljšave Photoshopovih zmogljivosti. Zdi se da, smo s stališča urejanja slik dosegli skrajno mejo, saj se velikanski inovativni preskoki prejšnjih različic dni vsaj trenutno zdijo preteklost.

Če si že lastite *Photoshop 6* – oziroma različico 5.5 – potem resnično ni nobenega razloga za nakup sedmice. Če pa ste novinec, potem vedite, da je to najboljša različica. Nedvomno najboljša značilnost je ukradena – ups, navdahnjena – iz Photoshop Elements, vendar bi morala že pred leti biti del samega programa: funkcija File Browser. V bistvu gre za različico okenskega Raziskovalca za slike in kljub njegovi preprostosti je to neskončno uporaben način za urejanje slik, ki omogoča osnovne funkcije, ne da bi morali zapustiti program. Vendar je obenem mogočen, saj ponuja več načinov za razvrščanje in kategorizacijo slik.

Za petami

Ker so digitalne kamere in skenerji vse bolj priljubljeni (v *Photoshop* vdelana funkcija za uvažanje slik WIA bi morala podpirati vse sodobne naprave), se je *Photoshop* nekako specializiral za retuširanje in ne ustvarjanje slik. Novo pero healing/patch je dober dodatek funkciji clone brush, saj lahko s presenetljivo učinkovitostjo in hitrostjo zlijete ali razpršite poškodovane ali nekonsistentne dele slike. Če pa ne veste, kako bi se tega lotili, potem naj povemo, da modul Auto Colour končno omogoča zanesljivo samodejno korekcijo slik.

Zelo smo presenečeni, da pri Adobu niso izboljšali optimizacije slik za internet, kajti dandanes je to stvar, za katero bo večina ljudi ta program sploh uporabljala. Morda pri Adobu menijo, da ne morejo tekmovati z *Dreamweaverjem* in podobnimi programi (če je to tako, imajo prav). Če pa smo cinični, bi lahko porekli takole: »Če stvar dela, zakaj bi jo popravljali, če pa lahko preprosto spremenimo oznako različice ...«

Če so nove značilnosti vredne nadgradnje, je sicer stvar okusa, vendar so *Photoshopova* surova moč, neskončna globina in precejšnja prilagodljivost nesporni. Morda se zdi neverjetno drag, vendar to *je* standarden paket za profesionalne uporabnike in nedvomno najboljši program za urejanje slik. Odločite se sami.

PCF

PCFOcena

↗Datotečni brskalnik, prijaznejši vmesnik

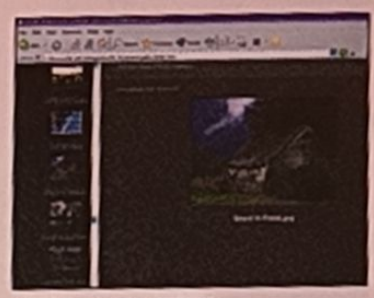
↙Malo izboljšav, visoka cena

»Nenavdušujoča nadgradnja, vendar še vedno najboljša aplikacija za urejanje slik.«

92%

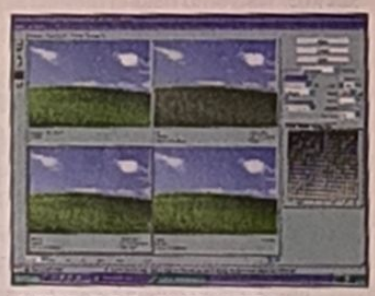
Nova generacija

Podroben pogled na letnik 2002.



WEB GALLERY

Ta prijetna funkcija ustvari galerijo sličic, ki jo lahko predstavite na internetu ali pa uporabite kot predstavitev – zadeva se shrani kot spletna stran, tako da jo lahko uporabljate tudi zunaj programa. Na voljo je tudi spoštljiv nabor predlog, tako da lahko vse skupaj izgleda precej razburljivo.



SAVE FOR THE WEB

To ni nova funkcija, zato pa je izboljšava pretekle različice. S tem boste odstranili vse nepotrebne dele slike, tako da bo velikost datoteke čim manjša – če želite spodobno spletno stran, potem ne želite, da bi uporabniki čakali 20 minut, da se ta naloži.

Programi za učenje tujih jezikov

Več jezikov znaš, več veljaš, pravijo. Mi smo pa ugotavljali, kako do znanja teh mnogih jezikov.

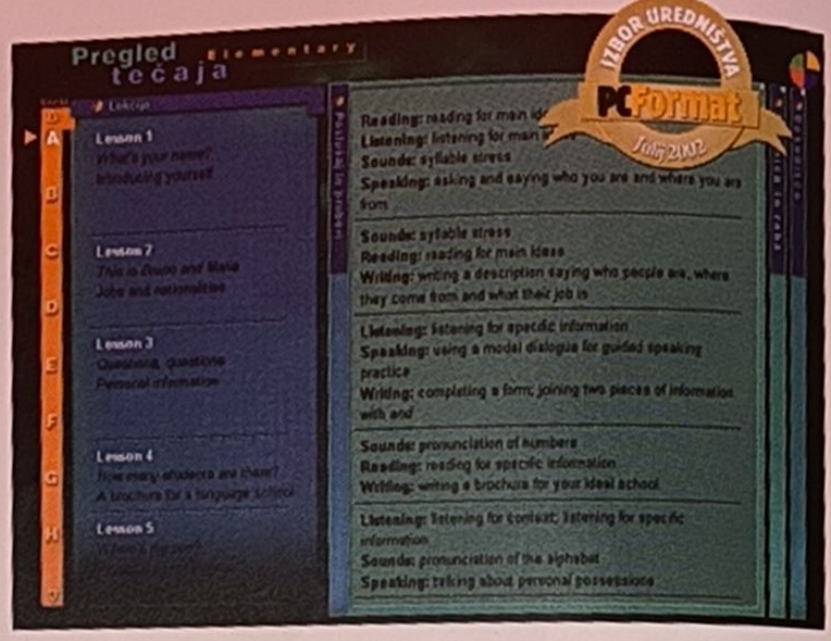
Tokrat smo si ogledali, kaj lahko pričakujemo od jezikovnih programov, ki jih najdemo v naših trgovinah. Naloga ni bila najlažja, vam povem. Ne zato, ker bi primanjkovalo tovrstnih programov, temveč zato, ker jih je skoraj preveč. Verjetno bi bilo odveč poudariti, da je med to kopico kar precej takih, ki niso vredni počenega groša, kaj šele kupa denarja, kolikor stanejo. Tako smo najprej pregledali ponudbo in se odločili za (tokrat) tri programe, ki so vredni svojega denarja.

In kako testirati didaktično programsko opremo? Najprej seveda izhajamo iz dejstva, da bi nas zadeva morala nekaj naučiti. Ker je slednje poanta didaktičnih programov, smo si še posebej natančno ogledali, na kak način nas program poskuša naučiti nečesa novega. In zadnja je seveda zahtevnost uporabe.

Tokrat smo izbrali tri tovrstne programe, ki jih sicer ne bi mogli ravno primerjati med seboj, zato ne bo mogoče govoriti o zmagovalcu testa. Gre namreč za programe, ki se na popolnoma drugačne načine lotevajo učenja jezika, povrhu vsega pa so namenjeni različnim zahtevnostnim skupinam. Dva od treh izbrancev sta namenjena učenju angleščine, tretji pa učenju italijanščine.

Naj se vam ne prične kolcati ob pogledu na cene programov. Znanje stane, in to kar precej. V primerjavi s stroški klasičnih tečajev ali inštrukcij, so takšni programi dobesedno zastonj. Za enostopenjski klasični tečaj boste namreč mimogrede odšteli 200.000 tolarjev, kvaliteten inštruktor pa vas bo tudi olajšal za nekaj tisočakov. Na uro. To matematiko bom torej prepustila vam.

Barbara Banovič



EUROPLUS+ REWARD

58.800 SIT (štirje tečaji) Mladinska knjiga

EuroPlus+ Reward je po mnenju mnogih strokovnjakov, z jezikovnega in računalniškega področja, mejnik v učenju jezika s pomočjo računalnika. Gre namreč za vrhunski izdelek, namenjen vsem tistim, ki sicer obvladajo grobe osnove angleščine, a bi jih radi nadgradili na vseh področjih.

Ob zagonu programa vas najprej pozdravi uvodno okno, v katerem izberete ali vnesete uporabnika programa in zabava se lahko prične. Celoten paket vključuje štiri stopnje, od katerih vsaka ustreza 150-urnemu tečaju angleščine. Celotna stvar je zasnovana kot pravi učbenik, kar pomeni, da boste obravnavali besedila, v katerih boste spoznali nove besede (ali nove funkcije znanih besed), določena slovnična pravila ali posebnosti ter se izurili v izgovorjavi vsega naučenega.

Brez vaj seveda ne gre in teh je v *EuroPlus+ Reward* res ogromno. In tukaj se pokažejo prave prednosti interaktivnosti. Določene vaje lahko namreč rešujete brez tipkanja pravilnih rešitev. Zadostovalo bo, da rešitev poveste. Verjetno je odveč komentar, da jo boste morali povedati pravilno, saj je program drugače ne bo zaznal.

Sicer pa vam nisem povedala nič novega, kajne? Vsaj večino do sedaj naštetih lastnosti bi tako ali tako pričakovali od vsakega programa za učenje jezika. A tu se zadeva še ne konča. Uporabnikom registrirane različice programa je namreč na voljo klepet z drugimi uporabniki, igranje besednih iger preko interneta, forum za izmenjavo mnenj, pomoč učitelja ter celo WAP dostop.

Kopico možnosti pa spremlja tudi simpatičen in pregleden vmesnik, ki je sicer malce nekonvencionalen, a se ga boste navadili po prvih nekaj klikih. Po teh prvih klikih pa postane zadeva tako zabavna, da se je kar težko ločiti od nje. In če pomislimo, da paket za slabih 60 tisočakov vsebuje kar štiri 150-urne tečaje jezika, ne bomo več razmišljali, kajne?

→Podrobnosti

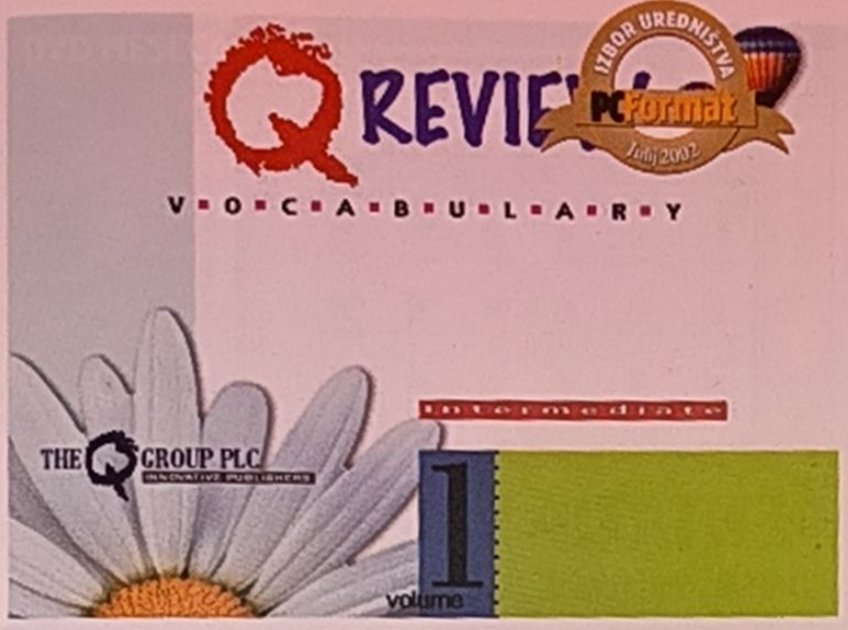
Jezik Angleški
Paket Namestitveni CD-ROM, štirje CD-ROM-i s posameznimi tečaji, slušalke z mikrofonom, priročnik
Potrebuje Pentium 100 MHz, 32 Mb RAM, 160 Mb prostora na disku
Želi Kar koli več
Na spletu www.mk-lj.si
Prodaja Mladinska knjiga Založba, (01) 241 3000

PCFOcena

↗ Resnična interaktivnost, podpora preko interneta
↙ Morda malenkost prezahteven za začetnike

"Prava stvar za pravo ceno. Če želite, da angleščina postane vaša strast, ga ne spreglejte."

93 %



Q-REVIEW

13.932 SIT (posamezen) Državna založba Slovenije

Državna založba pa je izdala drugače zasnovan program. Ne gre namreč za program, ki bi bil namenjen učenju angleščine, temveč izpopolnjevanju in dopolnjevanju znanja. Gre za klasične učbenike, težavnostno pa je namenjen srednješolcem. Komplet *Q-Review* v bistvu ni komplet, temveč gre za tri programe, in sicer Q-Review Vocabulary, Q-Review Grammar in Q-Review Reading. Vsak od programov se nahaja na dveh CD-ROM-ih.

Po zagonu se odpre pozdravno okno, v katerega vsak od uporabnikov vpiše svoje ime. Program bo tako spremljal napredek vsakega od uporabnikov posebej. Učenje pa poteka s predstavitvijo učne snovi ter s klasičnimi in razvedrilnimi vajami (križankami), ki se nanašajo na obravnavano snov.

Vocabulary je namenjen bogatenju besednega zaklada s pomočjo različnih besedil, s pomočjo katerih uporabnik dobi občutek za to, kako se besede obnašajo v kontekstu. Na vsakem od obeh CD-jev je pet različnih tem, ki pa jih ni potrebno obravnavati po vrsti. Predstavitev vsake od tem spremlja kratek video, ki besede tudi fonetično predstavi.

Grammar seveda obravnava angleško slovnico. Moram priznati, da gre za najbolj razumljivo zastavljen pripomoček, kar sem jih imela čast videti. Dotični program ni primeren le za uporabnike s srednješolskim znanjem angleščine, temveč je lahko tudi izjemno uporabno orodje za učitelje, ki bodo v njem našli marsikak namig za nove načine predavanja.

Reading pa je namenjen izpopolnjevanju razumevanja angleškega besedila. Podobno kot pri Vocabulary, se boste tudi tukaj srečali z vrsto besedil iz resničnega življenja, s pomočjo katerih boste izpopolnili razumevanje konteksta v angleščini.

Govorimo torej o nepogrešljivem orodju za srednješolce, ki imajo težave z angleščino, ali pa bi radi jezik bolje spoznali, konec koncev pa bi se s pomočjo tega paketa lahko kaj novega naučil tudi kak učitelj.

→Podrobnosti

Jezik Angleški
Paket V vsakem 2 CD-ROM-a, navodila za uporabo z dodatnimi vajami
Potrebuje 486/66 MHz, 8 Mb RAM, zvočno kartico, 12 Mb prostora na disku za vsak program
Želi Kar koli več
Na spletu www.dzs.si
Prodaja DZS, (01) 432 32 33

PCFOcena

↗Izjemno izpopolnjene vaje, enostavna uporaba
↙Ni fonetičnih vaj

"Če kljub temu paketu pogrnete na izpitu, še enkrat razmislite o učenja angleščine nasploh." **92%**

ITALIAN FOR EVERYONE

6.990 SIT The Learning Company

Zadnji od tokrat testiranih programov prihaja iz rok znanega založnika didaktične opreme, The Learning Company. Za razliko od ostalih programov v tokratni pisani izbiri pa je ta namenjen vsem tistim, ki bi se jezika radi naučili za lastno zabavo.

Komplet sestavljajo trije CD-ji in knjižica fraz, ki vključuje vsakodnevno izrazje. S pomočjo slednje si boste na poti v Neapelj lahko osvežili spomin in vanjo poškilili, če boste po kakšnem čudnem naključju pozabili, kako se pokliče na pomoč, ko vam ukradejo denarnico.

Sama namestitev sicer poteka brez težav, a se zatakne pri samem zagonu programa, če uporabljate Windows NT/2000/XP. Slednji si boste za učenje italijanščine morali omisliti sistem, združljiv z Windows 9x.

Samo učenje poteka na precej zabaven način, preko predstavitev vsakdanjih situacij. S QuickTime videi so predstavljeni različni dogodki, ljudje in sama Italija. Seveda ne gre brez vaj izgovorjave, tako da boste tudi tukaj za res uspešno delo potrebovali slušalke in mikrofon, le da omenjenega v tem paketu ni.

Vmesnik je hodnik muzeja, iz katerega vodijo vrata v različne sobe, v katerih se učite različnih stvari na različne načine. V jezikovnem studiu se boste naučili osnovnega sporazumevanja, v potovalnem laboratoriju boste jezik spoznavali vzporedno s spoznavanjem dežele, v igralnici pa boste svoje znanje utrjevali s pomočjo enostavnih iger. Na hodniku lahko na hitro osvežite ali dopolnite svoje obvladovanje slovnice ali besedišča. Enostavno in zabavno. Seveda od tovrstnega programa ne bi bilo realistično pričakovati poglobljenega obravnavanja jezika, ker temu ni namenjen.

Edina pomanjkljivost pa je obvezno obvladovanje angleščine, ki bo potrebno, če se želite lotiti učenja italijanščine na ta način, saj program ni preveden. A ima tudi ta pomanjkljivost svojo svetlo plat, saj boste poleg učenja novega jezika, utrjevali še znanje angleščine.

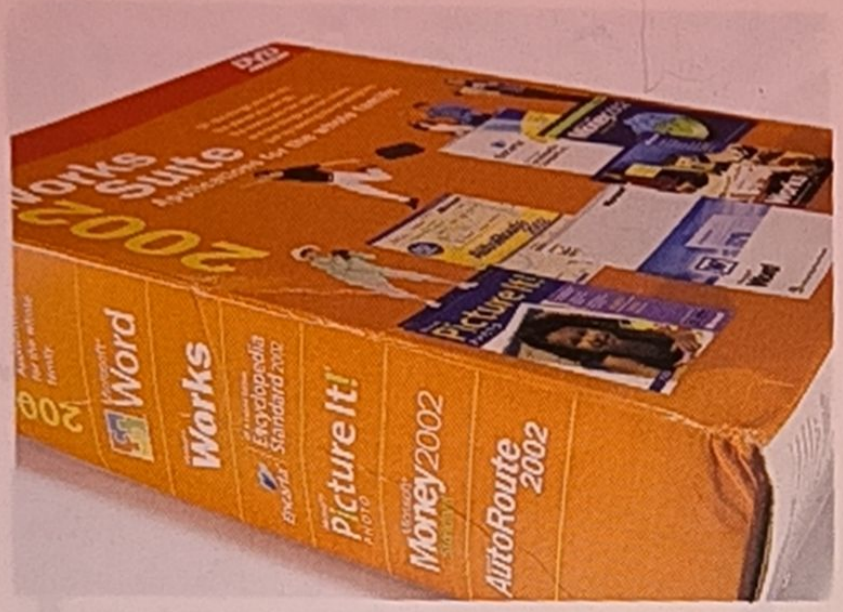
→Podrobnosti

Jezik Italijanski
Paket 3 CD-ROM-i, knjižica s frazami
Potrebuje 486/66 MHz, 8 Mb RAM, zvočno kartico, mikrofon
Želi Kar koli boljšega
Na spletu www.learningcompany.com
Prodaja VideoTop 13, (02) 234 12 52

PCFOcena

↗Enostavno in hitro učenje počitniške italijanščine
↙Ne deluje v Windows NT/2000/XP, ni preveden

"Če se odpravljate na počitnice v Italijo, boste s tem programom hitro izpilili svoje znanje." **75%**



MICROSOFT WORKS SUITE 2002

25.000 SIT (kot nadgradnja) Microsoft

Ko pride do bitke med pisarniškimi paketi, bo Office XP vsakič zmagal. Močan je, učinkovit in dela vse, kar potrebujete, istočasno pa boste z drugimi programi težko našli podporo do industrijskih standardov. Vse je torej popolno, dokler ne pomislite, do kakšne mere vas paket udari po denarnici. Microsoft pa svoje najpopularnejše aplikacije vključuje tudi v pakete z bolj razumnimi cenami, v našem primeru recimo *Word 2002*, *Encarto* in *Money 2002*, s *Picture It!*, same *Works* in še *AutoRoute 2002* za nameček.

Word 2002 je najboljši od programov v paketu. Ta različica prinaša "pametne oznake" (SmartTags), s pomočjo katerih bodo nadležna opravila, kot sta kopiranje in lepljenje, postala stvar enega samega klika z miško. Ta urejevalnik besedil seveda vključuje še celo vrsto možnosti, zaradi katerih ohranja svoj vodilni položaj na trgu urejevalnikov besedil za PC. Drugi deli *Offica* so pa vključeni v sam komplet *Works* – nezahtevni programi za preglednice, podatkovne baze, opomnik in orodje za izdelavo portfelja. Če potrebujete katerega koli od omenjenih programov za zahtevnejše delo, potem si raje omislite samostojen paket, za nezahtevno vsakdanje delo pa bo ta paket več kot zadostoval.

Money 2002 je eden od najlažjih načinov za upravljanje z vašimi financami in ima zelo logičen vmesnik. *Encarta* je trenutno najboljša elektronska enciklopedija za PC (če odmislimo internet), *AutoRoute* pa je seveda nadgrajen z najnovejšimi podatki za tiste, ki radi potujejo. Edini ubožček v paketu je program *Picture It!*, zelo osnoven urejevalnik slik, ki vam bo le redko prišel prav.

Stare uporabnike pisarniških paketov bo pomanjkanje *Power Pointa* in podobnih aplikacij najverjetneje odvrnila od nakupa, večina domačih uporabnikov pa za takšno ceno ne morejo dobiti boljšega pisarniškega paketa.

Richard Cobbett

→Podrobnosti

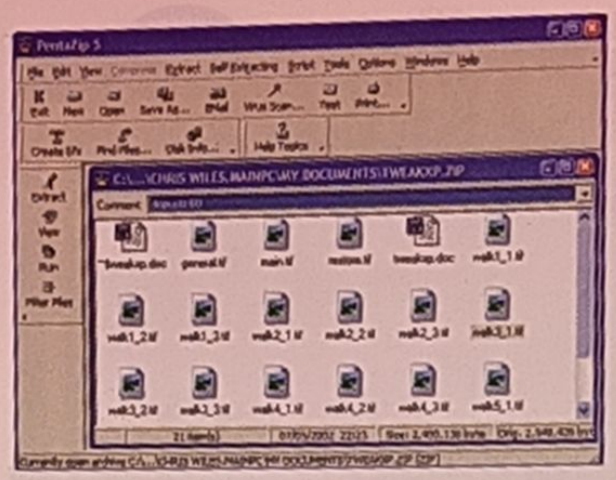
Paket vsebuje *AutoRoute 2002*, *Picture It!*, *Encarta (Standard Edition)*, *Money 2002*, *Word 2002*
Word Reševanje dokumentov, pametne oznake, natančen vmesnik
Money Osveževanje starih podatkov, samodejno prepoznavanje registracije
Encarta podpora Streaming media
AutoRoute Streets and Trips – zemljevidi za uporabo na žepnih računalnikih
Potrebuje PII-200, 32 Mb RAM, Windows 98
Želi PII-450, 128 Mb RAM
Na spletu www.microsoft.com
Prodaja Repro MS, (01) 5835 411

PCFOcena

↗Delovanje brez napak, najboljši v svojem razredu
↙Zahtevni uporabniki se lahko obrišejo pod nosom

"Če si lahko privoščite *Office XP*, potem kar, če pa ne, pa so *Works* več kot le uporabna alternativa."

87%



PENTAZIP 5.1

50 USD PentaWare, www.pentazip.com

Obstajajo določena opravila na računalniku, ki jih mora vsakdo izvajati vsaj enkrat tedensko, če ne že vsak dan. Eno od takih opravil je ustvarjanje in upravljanje z arhivskimi datotekami. *PentaZip* je orodje za prav takšna opravila, ki podpira praktično vse obstoječe kompresijske formate. Z njim odprete arhiv in razpakirate vsebino, ampak to poznate... *PentaZip* pa se izkaže pri sodelovanju z vašim protivirusnim programom, s katerim odkriva zlobne datoteke znotraj arhiva.

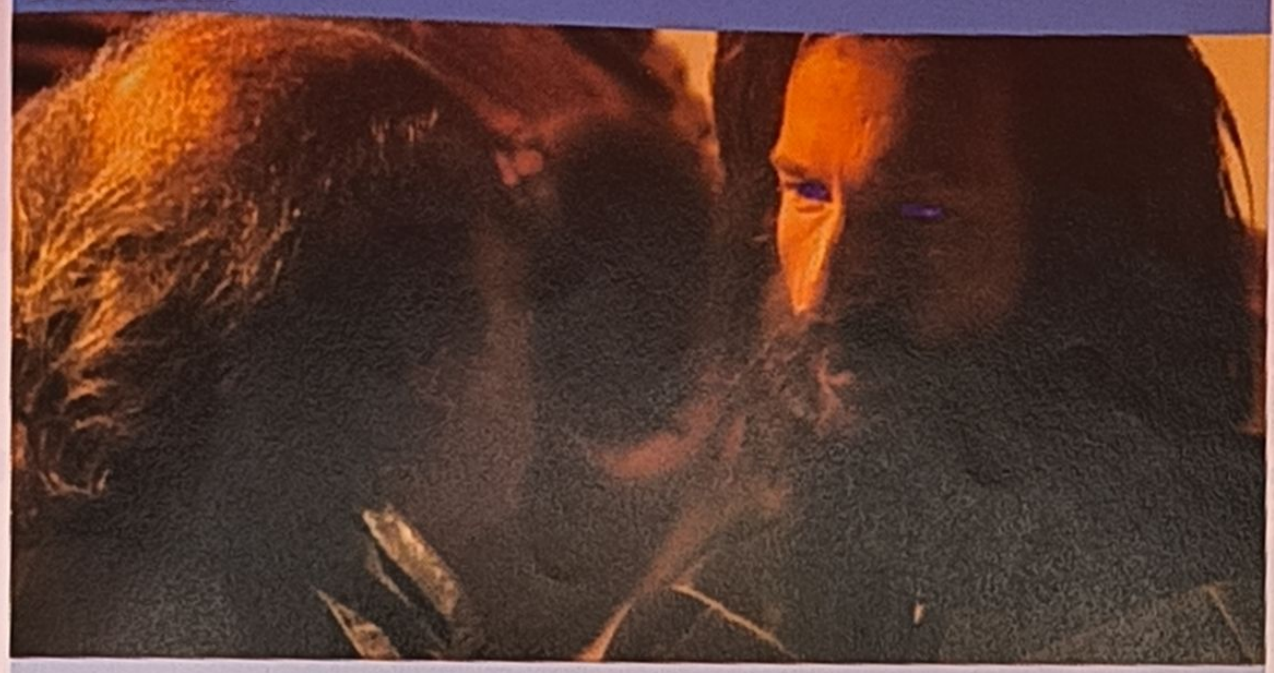
Podpira tudi izdelovanje varnostnih kopij in tako lahko arhivirate vaše dokumente po napornem tednu. Cena pa vas ne bo pretirano navdušila, še posebej ker vam prejšnjo različico ponujamo na disku.

PCF

↗Zelo hiter, obsežna podpora formatom
↙Ni podpore za arhivirane izvršilne datoteke

"Težko se kosa z *WinZipom*, še posebej s to ceno."

72%



DUNE

Regija 2 Universal Studios

Pri Davidu Lynchu je pač tako, da ga ali sovražite ali pa ljubite – srednje poti ni. Spomnite se samo neverjetno bizarne serije *Twin Peaks* in kultnih *The Lost Highway* ter *The Hitchhiker*. *Dune* je pač Lynchevsko bizarna, a obenem epska adaptacija Herbertovega znanstveno-fantastičnega romana *Dune*, ki od omenjenega dela začuda niti preveč ne odstopa (z izjemo glasovnih modulov Atreidov). Kakor koli že, *Dune* ostaja eden izmed najbolj kontroverznih filmov v Lynchevi dolgi režiserski karieri, in to ne brez razloga. Kljub obilici glasovnega pripovedovanja, sledenje zgodbi ni najmočnejša plat filma, zato je vsekakor dobro, če poznate Herbertov roman. Obenem Lynch rad šokira z groteskними kadri, ki pa so dopolnjeni z izjemno igralsko zasedbo, med katere spadajo Kyle McClachlan (očitno Lynchev ljubljenec, saj je bil tudi zvezda *Twin Peaks*), Patrick Stewart, Sean Young in Sting, prav tako pa ne smemo pozabiti na zvočno podlago skupine Toto (se jih še kdo spomni?).

Sama zgodba je kompleksna, tako da daje občutek mozaika, in zapletena v politične intrige, kar ji daje pridih večje dodelanosti kot v ostalih ZF akcionerjih 80., istočasno pa tako čudaška (začimba, ki podaljšuje življenje in gigantski črvi), da jo težko prebavijo tudi največji zagrizenci. Mi ljubimo tako roman, kot tudi film in če se imate za ZF sladokusca, potem ga nikakor ne zamudite. Žal so dodatki neobstoječi, ampak če človek dobi v roke Lynchevo izvirno različico filma, to tudi ni tako moteče, kaj?

→Podrobnosti
Slika 16:9
Zvok Dolby Digital
Dodatki Predfilm
Na spletu
www.duneworld.org

PCFOcena

»Bizaren, na trenutke rahlo zmeden pogled v temačno prihodnost človeštva. Nenadkriljiva mojstrovina.«

Film **92%** Disk **50%**

BRASS EYE

Regija 2 Channel 4

Pozabite na debilnega Jerrya Springerja in osladno Oprah, *Brass Eye* je pravo želo, ki pika v lažno fasado večine sodobnih novic skozi lečo strupene hiperresničnosti. Nadev v tem slastnem satiričnem pecivu pa so nesrečne zvezde, ki jih Morris zapelje v kakšno dvomljivo moralno situacijo, kot se je to zgodilo puratinskemu torijskemu poslancu, ki je v Spodnjem dvomu sprožil debato o sintetični drogi Cake. Na DVD-ju se nahaja šest resnično dobrih epizod, ki sprva izgledajo povsem britansko, pa v resnici niso ujete v okvir ene same družbe. Briljantna satira, ki nikakor ne naredi usodne napake, da bi bila tudi smešna.

Slika 2.35 : 1 široki zaslon
Zvok Dolby Digital 5.1 EX
Dodatki Izrezani prizori, predfilmi, komentar, zvoki

Film **90%** Disk **51%**

ESCAPE FROM NEW YORK

Regija 1 Columbia Tri-Star

John Carpenter pravi, da je scenarij za *EFNY* reakcija na neuspelo reševanje talcev iz Irana. Prav zato je bil Snake Plisskin moderni heroj divjega zahoda, ki ga je izurila vlada, vendar se bori tako proti njej, kot proti kriminalcem. New York se v poznih 90. spremenili v velikanski zapor, kamor po nesreči trešči predsednikovo letalo (skorajda vizionarsko, kaj?) in v reševalno akcijo pošljejo Snaka Plisskina, modernega desperada. Kljub pocukranemu scenariju je Carpenterju uspelo ustvariti prelomni ZF akcioner 80., ki si ga z veseljem ogledamo še danes.

Slika 16:9
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki Predfilm, 19-minutni intervju z Johnom Carpenterjem

Film **85%** Disk **81%**

PRIHAJA

Diski, ki prihajajo na DVD predvajalnike nedaleč od vas.

Rollerball Special Edition

Ne gre za povsem spodoben športni film z Jamesom Caanom iz 70., temveč za letošnjo predelavo – pa ima bodičaste oprte in moralno svarilo? Ali pa gre le za *Days of Thunder* brez avtomobilov?

☆☆☆

McCabe and Mrs Miller

Čudaški western Roberta Altmana, katerega dogajanje je postavljeno na prelom stoletja, v katerem Warren Beaty (z brado) skupaj z Julie Christie vodi bordel. Vključuje morbidni režite-si-žile zvočno podlago Leonarda Cohena.

☆☆☆

I am Sam

Deluje okrog principa, da so ljudje z okvarjenimi možgani srčkani – in to na nekoliko bolj očiten način kot v *Rain Manu*. No, seveda so. Otroška pisava na plakatu vam sporoča prav to.

☆☆☆☆

The Old Grey Whistle Test

Če padate na angleške čudaške glasbene oddaje, ki so svetlobna leta daleč od pop kulture MTV in so vam obenem še všeč izvirna besedila ter lesena glasbila, je *The Old Grey Whistle Test* prava stvar za vas. Če ga boste kje dobili.

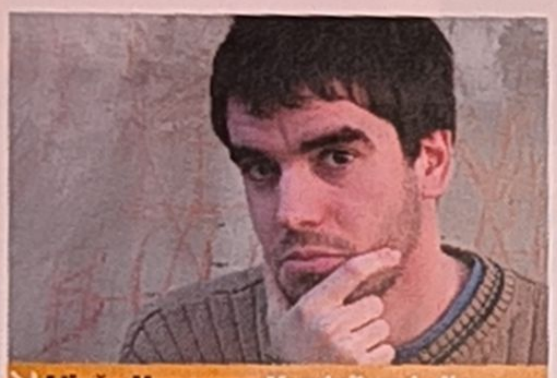
☆☆☆☆

KRŠKO RADIO 93,4 FM

Igre

Novice/Napovedi/Opisi
Vedno prvi za igre

Vročina, kraje na debelo in nov veslač.



Aljoša Hancman Urednik rubrike

"Vročina" je beseda, ki bo najbolje zadela bistvo preteklega meseca. "Peklenska vročina", za tiste, ki želijo brezpogojno natančnost v izražanju. Pa ne govorim le o temperaturi zraka, ki je omogočala cvrtje piščančjih beder brez asistence štedilnika, pač pa tudi o vročih naslovih računalniških iger, ki so puščali opekline tretje stopnje na naših procesorjih in grafičnih karticah. Prvovrstna nesramnost bi bila, če ne bi na prvem mestu omenil fenomenalno fantastično slasten *Grand Theft Auto 3*. Ja, če bi bilo življenje kriminalca resnično tako zabavno, bi tale uvodnik zelo verjetno praskal na steno svoje jetniške celice. Druga dolgo pričakovana zadevščina, ki smo jo končno dobili v šape, je odlični *Soldier Of Fortune 2*. In to sploh ni zadnja lizika, ki smo jo ta mesec pripravljeni deliti z vami. Tukaj je tudi dvoboj *Grand Prix 4* vs. *F1 2002*, omenil pa bom še vsaj opis igre *Spider-man: The Movie*, ki ga je vredno prebrati že zaradi tega, ker ga je spisal novi (a vendar dobro znani) član posadke PC Formatove ladje. Srčno upam, da so mu všeč "poden igre", ker je v našem bunkerju boj za dobre naslove že tako ali tako dovolj krvav. Moja svetla stran: "Hehehe, šala, seveda." Moja temna stran: "Ja, ja, kar misli si."

hancman@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezaneslijivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Gromozanski val prihajajočih iger trešči ob PCF obalo. Aljoša zaviha hlače in jim pogumno stopi naproti.

TOM CLANCY'S RAVEN SHIELD

Serija *Rainbow Six* se vrača, vendar tokrat z grafičnim pogonom *Unreal Warfare*.

Nadaljevanje ene prodajno bolj uspešnih serij zadnjih let *Rainbow Six*, ki se je prodala v nakladi skoraj 7 milijonov izvodov, se novembra spektakularno vrača na naše zaslone. Igro razvijajo v Ubi Softovih studiih v sodelovanju z Red Storm Entertainment, 15 novih stopenj za enega igralca pa bo poganjal najnovejši grafični pogon *Unreal Warfare*, ki bo poskrbel, da bo vizualno vse na svojem mestu, igralcem pa omogočal brezšivno preklapljanje iz prvoosebnega pogleda v tretjeosebnega in obratno. Vendar grafično gledano avtorji obljubljajo še nekaj pohvale vrednih domislic – kot so na primer zamegljen pogled kot posledica delovanja solzilca ali granat (slednje bodo povzročile tudi zvočni učinek zvonjenja v ušesih) ter novi vremenski učinki.

Če se še nekoliko zadržimo pri vizualnih značilnostih, so igro tudi animacijsko vidno izboljšali. Realistično modelirani skeletni modeli sovražnikov pomenijo, da bodo vojaki, ki bodo ustreljeni padli s strehe, realistično reagirali na padec. Igralci izvirnikov bodo hitro opazili, da so z zaslona umaknili nekatere ikone, orožje predstavili v slogu klasičnih prvoosebnih iger, a so na srečo precej časa posvetili tudi razvoju novih metod premikanja vojakov.

Vendar pa producent igre Chaddi Lebbos poudarja, da ne želijo razviti še ene klasične akcijske igre. »Tehnologija *Unreal* je odličen začetek za nas, saj lahko takoj pričnemo z delom na samih stopnjah. Toda pogon smo morali prilagoditi svojim potrebam. Navsezadnje ne razvijamo igre *Unreal*, temveč *Rainbow Six 3*.« Realizem v misijah bo tako tudi tokrat pomemben in zato že od začetka razvoja uporabljajo nasvete članov posebnih policijskih enot iz Montreala in Los Angelesa. Zgodbo za igro so tudi tokrat napisali pri Clancyjevem Red Stormu, misije pa so ponovno postavljene na lokacije iz resničnega sveta. Vsaka stopnja bi naj bila unikatna in se bo razlikovala od ostalih, tako grafično, kakor tudi igralno, večina pa jih bo postavljenih v Evropo in Južno Ameriko. Igro pričakujemo novembra.

www.ubisoft.com

Spoznajte PCFormat-ove igrologe ...

Aljoša Hancman ni ušel mrzlici ter je s police potegnil *Championship Manager*. Ko se taktika 1-1-8 ni obnesla, se je odločil vzporedno poganjati še *Jedi Knight II*, vendar kmalu moral priznati, da Sila nima vpliva na smer žoge, kot je računal.

Nova faca v uredništvu, **Tomaž Bartolj,** se je posvetil zimskim športom. Ljubezen do *NHL 2002* še vedno gori, ob njeni lepoti pa daje največ še na hitrost in metanje nasprotnikov po tleh. Spektakularni goli so le pika na i.

Boštjan Uršič je ta mesec za razliko od resničnega življenja v navideznem bolj nagnjen k toplejšemu orožju. Najprej je poizkusil *Die Hard: Nakatomi Plaza*, vendar že po nekaj izstreljenih nabojih raje preklopil na *Soldier of Fortune 2*.

Nikola Janković je očitno padel pod vpliv Yodinih akrobacij in moči Sile v *Epizodi II* ter ta mesec (no, vsaj v premorih med nogometnimi tekmami) zavihtel svetlobno sabljo v *Jedi Knight II*.

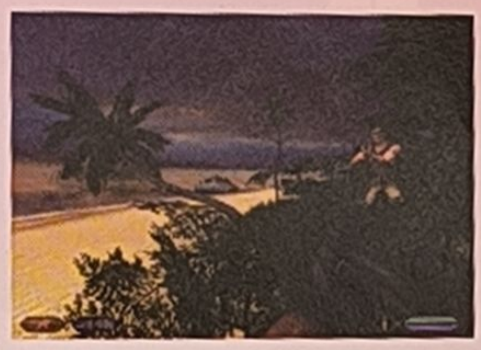
Barbara Banović še ni umrla od vročine in trenutno besno igra *Elder Scrolls III: Morrowind*. Sodeč po njenem navdušenju, bo to trajalo še nekaj časa. Ali pa tudi ne. Barbara je namreč kot čebela. In pri čebelah nikoli ne veš.

Andrej Potočnik ima rad hitre ženske, hitre avtomobile in hitre igre. *Unreal Tournament* se ga drži že kar nekaj let, če pa je slučajno prijateljsko razpoložen, preko interneta igra *Dungeon Siege*.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Avtorji *Baldur's Gate*, Bioware, so odločeni popeljati zvrst iger FRP za eno stopenj naprej in *KOTOR* je bila že drugo leto zapored na E3 ena od iger, ki je pritegnila največ pozornosti novinarjev. Kombinacija vesolja Star Wars, globine *Baldur's Gata*, zanimive zgodbe in razvoja likov, je očitno recept za uspeh. Bojni sistem temelji na programirljivih potezah, medtem ko igrajo veliko vlogo razvijajoče se spretnosti posameznih likov, kar bo gotovo pomenilo raznolikost med igranjem. Omenimo naj še vmesne akcijske sekvence, ki so postavljene na ključne lokacije v igri.

www.lucasarts.com



FAR CRY

Masivna zunanja okolja, uničljivo okolje in prelep grafični pogon – *Far Cry* je prvoosebna igra, na katero bomo morali biti v naslednjih mesecih še kako pozorni. Z uporabo nove tehnike Polybump, ki jo uporablja tudi *Doom III*, so dosegli podrobne modele ob enaki obremenitvi procesorja, kar omogoča prikaz več sovražnikov hkrati. Igre ne bi mogli primerjati z bolj realističnimi akcijskimi igrami na PC-ju, saj je bolj podoben *Halu*, na sejmu pa smo si lahko ogledali tudi taktične manevre vojaških skupin, ki so bili veliko bolj napredni kakor napadi marincev v *Half-Lifu*.

www.crytek.com

COMMANDOS 3

Pyro bo za nadaljevanje svoje uspešne strateške serije uporabil izboljšan pogon *C2*. Večina misij bo postavljena v evropska okolja in čeprav zaenkrat ni načrtov, da bi dodali nove igralne like, pa bomo priča nekaj novim sposobnostim vojakov. Igra ne bo več temeljila na misijah, temveč okoli treh centralnih zgodb, med katerimi bodo vaše naloge organizirati zasedo za sovražnega generala na ulicah Berlina, se spopasti z ruskimi silami pri Stalingradu, povesti svoj 15-članski vod skozi Dan D in izkrcanje na plaži Omaha, ali pa stopnja z ostrostrelcem, ki jo je navdihnil film *Sovražnik pred vrati*. Obljubljajo tudi izboljšano umetno inteligenco ter tudi večigalski način deathmatch.

www.eidos.co.uk

>>Lestvice iger

Na vaših diskih in v vaših željah.

TRENUTNO IGRATE

1> Jedi Outcast – Jedi Knight II
2> Grand Theft Auto III
3> Soldier of Fortune II
4> Medal of Honour: Allied Assault
5> 2002 World Cup
6> Commandos 2
7> Civilization III
8> Aliens Vs. Predator 2
9> Quake III Arena
10> Gothic

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

TRENUTNO ČAKATE

1> Doom III
2> Deus Ex 2
3> Duke Nukem Forever
4> Mafia: City of Lost Heaven
5> Grand Prix 4
6> Unreal 2
7> Need For Speed: Hot Pursuit 2
8> Warcraft IV
9> Thief III
10> Hitman 2: Silent Assassin

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

KONČANO, KO BO KONČANO

Kdaj jih lahko pričakujemo na policah naših trgovin?

Warcraft III: Reign of Chaos	Vivendi	Julij
Crazy Taxi	Empire	Julij
Icewind Dale 2	Interplay	Julij
Master of Orion III	Infogrames	August
Mafia: City of Lost Heaven	Take 2	August
Medal of Honour: Team Assault	EA	August
Unreal Tournament 2003	Infogrames	Pozimi
Return to Castle Wolfenstein add-on	Activision	August
Sum of All Fears	Ubi Soft	August
Sudden Strike 2	CDV	September
Age of Mythology	Microsoft	September
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	September
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	September
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	September
Lords of the Realm III	Vivendi	September
Beach Life	Eidos	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Galleon	Interplay	Oktober
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	Oktober
Republic: The Revolution	Eidos	Oktober
TOCA Race Driver	Codemasters	Oktober
Breed	CDV	November
Championship Manager 4	Eidos	November
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	November
No One Lives Forever 2	Vivendi	November
Star Wars: Galaxies	LucasArts	November
Colin McRae Rally 3	Codemasters	Zima
Duke Nukem Forever	Take 2	Zima
Planetside	Ubi Soft	Zima
Rollercoaster Tycoon 2	Infogrames	Zima
Thief III	Eidos	Zima
Unreal Episode II	Infogrames	Zima

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

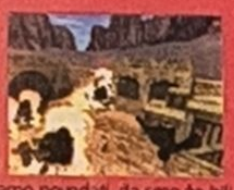
ONLINE IGRA MESECA
JEDI KNIGHT II

Potem, ko je igra v načinu za enega igralca prevzela tudi nekatere nezagrizene igralce akcijskih iger (beri – našega urednika) in je splošno mnenje o *Epizodi II* v sobanah PCF več kot pozitivno, je bilo le vprašanje časa, kdaj si bomo zaželeli zavihteti svetlobne meče drug proti drugemu v večigralski areni. Med pogumnimi boji na internetnih strežnikih nam je hitro postalo jasno, da so nekateri igralci v rekordno kratkem času popolnoma obvladali kombinirano uporabo svetlobnega meča, Sile in klasičnega strelnega orožja, zato je dobrodošla pojava strežnikov *Jedi Knight II*, ki so se ornejili le na uporabo meča.

Najbolj priljubljena načina igranja sta Capture The Flag, ki pa se ne more v celoti kosati z bolj dodelanimi moštvenimi igrami ter Duel, v katerem se v junaškem dvoboju prsa-ob-prsa spopadeta dva Jedija. Tukaj je še zabaven prosti (Free-for-all) način ter Holocron, v katerem se Jediji borijo za vse razpoložljive Sile, s ciljem postati najmočnejši igralec na strežniku. Ob poplavi klonov *Counter-Strika* je *Jedi Outcast* dobrodošla sprememba in kljub temu, da so nekatere večigralske stopnje pod nivojem drugih prvoosebnih iger, se moramo strinjati s številnimi bralci, ki igro že od samega izida preigravajo v načinu za več igralcev. Upajmo, da bodo obdarovalci kmalu pričeli izdelovati nove stopnje, ki bodo boje Duel in CTF v prihodnje naredili še bolj zanimive.

www.jediknightii.net

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV
COUNTER STRIKE 1.5



Valve si je od izida zadnje različice očela vseh modov za *Half-Life* vzel kar časa za razvoj dodatkov od katerih nekateri ne bodo takoj opazni igralcu, saj so namenjeni izboljšavam na strežniške strani. Sedaj je na voljo nov način za gledalce, vendar tudi nekaj popravkov v igralnosti ter dve resnično odlični novi mapi – de_chateau in cs_havana. Moramo povedati, da smo že bili priče primerom, ko so ljudje lahko videli skozi stene, tako da kmalu pričakujemo nov popravek. Za igranje potrebujete: *Half-Life*.

www.counter-strike.net

QUAKE III THREEWAVE 1.5

Mod, ki med poznavalci slovi za enega najboljših dodatkov CTF, je pred kratkim doživel novo različico, ki prinaša osem novih stopenj. In čeprav so občutki na *Quake* sceni mešani in se pričakuje, da bo večina izurjenih igralcev tudi nadalje uporabljala klasične stopnje CSP namesto teh, so nekateri novi zemljevidi vredni igranja in bo zanimivo videti, do kakšne mere se bodo razširili med množicami. Moštvo *Threewave* je že razkrilo, da je v razvoju različica 1.6. Za igranje potrebujete: *Quake III Arena*

www.threewave.com

MOD SUDDEN STRIKE FOREVER WAR OFFICE

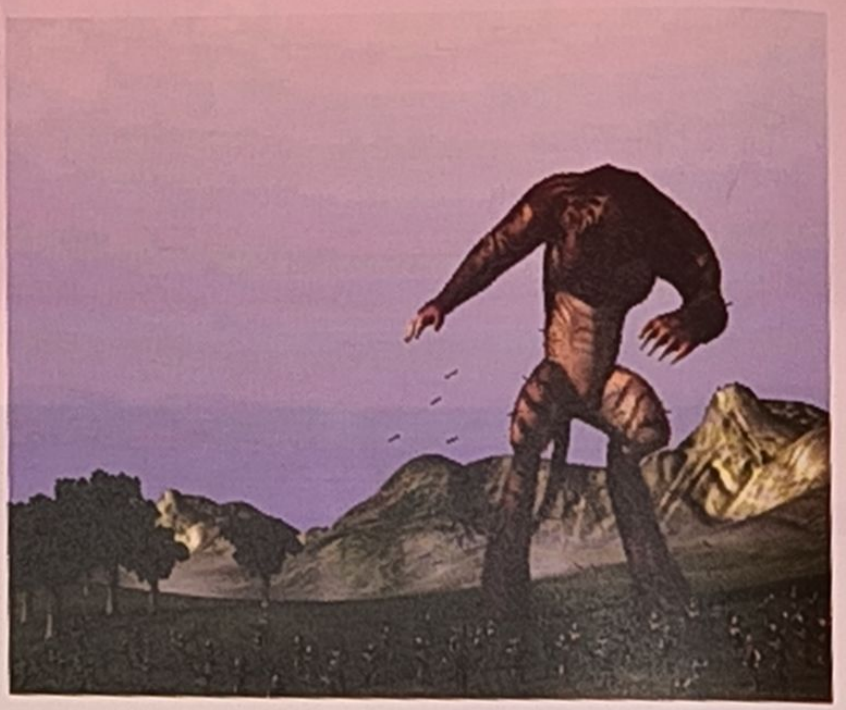
The War Office, fanatični zaljubljenci v *Sudden Strike* so pretekli mesec izdali enega najboljših modov za strateške igre zadnjega časa. Pravzaprav jim je uspelo ustvariti že veliko tega, kar bo na voljo v *Sudden Striku II*, ki ga je CDV napovedal za to jesen. Izboljšali so sistem orožja in štitov, med države dodali Francijo, kakor tudi nekaj popolnoma novih enot. Paket vsebuje tudi šest novih stopenj za enega igralca. Za igranje potrebujete: *Sudden Strike* in *Sudden Strike Forever*.

www.thewaroffice.com

NOVE URADNE STRANI ...

Electronic Arts to zimo pričakuje polnjenje svojih bančnih računov tudi s prodajo prvoosebne strelske igre *Mace Griffin: Bounty Hunter*. Na pravkar splavljenem (bizarnem) naslovu **www.huntthemdown.com** boste našli več informacij o tej prvoosebni igri, postavljeni v vesolje. >>> Če vam ne zadostujejo podatki, ki vam jih podajamo na strani 56, lahko oddeskate na naslov **www.raven-shield.com** in preverite dodatne informacije v zvezi s prihajajočo Ubi Softovo igro *Rainbow Six: Raven Shield*. >>> V času zaključka redakcije stran sicer še ni bila aktivna, vendar je na naslovu **www.ionstorm.com/thief3** videti, da se Ion Storm pripravlja na odprtje uradne strani za *Thief III*. Upajmo, da bo že do izida naslednje številke na voljo tudi kaj več posnetkov zaslonov iz same igre. >>>

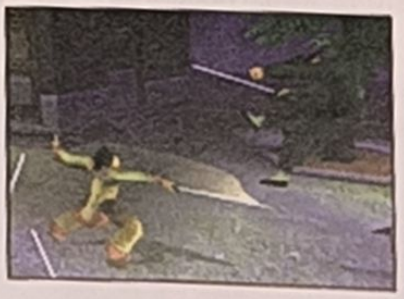
Potem ko svoje spletne strani niso spreminjali nekaj let, so se pri Id Software odločili najeti skrbnika svojih spletnih strani ter se v pričakovanju izida uradnega dodatka za *Return to Castle Wolfenstein* ter seveda *Doom III* in *Quake IV* odločili popolnoma prenoviti svojo uradno spletno stran na dobro znanem naslovu **www.idsoftware.com**.



BLACK AND WHITE 2

Izvedeli smo prve podrobnosti o nadaljevanju Lionheadove kritično hvaljene strategije: največja sprememba bodo oboroženi spopadi, skorajda v takšnem merilu, kot smo jih videli v *Shogun: Total War*. Vaščani so pozabili na bogove in sedaj se jih bo na tisoče spopadalo v velikanskih bitkah na slovitih hribovjih *B&W*. »Načrt je, da se *B&W* razvija v petih fazah; v zadnji ljudje bogov skorajda ne potrebujejo več. To je že opazno v drugi fazi,« je pojasnil Molyneux. Kot bog se odločite opogumiti ljudstvo, naj nadaljuje z bojem ali pa jih poskusite pomiriti. Lionhead je tudi uspel natančno oceniti nov grafični pogon. Trdijo namreč, da je »16-krat lepši od prejšnjega«.

www.lionhead.com



CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

Ali *Wo Hu Cang Long*, desetkratni nominiranec za Oskarja, bo svojo igro dobil leta 2003. Le-ta bo tesno temeljila na dogodkih v filmu, pričakujemo pa lahko spektakularne (zračne) bojne sekvence, zmožnost teka po stenah ter preskakovanje streh. Glede na raznolike bojne veščine, ki smo jih videli v presenetljivem filmu, veliko količino orožja in različne lokacije, se nam morda naposled tudi na PC-ju obeta pretepaška igra, s katero bo naša škatla lahko konkurirala novodobnim konzolam.

www.ubisoft.com

TRON 2.0

Ena vizualno najbolj izvirnih iger tega leta temelji na med računalničarji kultnem filmu *Tron*, ki ga je bilo moč videti pred dvajsetimi leti. Zgodba je postavljena v svet prihodnosti, v katerem je mogoče digitizirati človeške osebke ter jih prenesti v digitalni svet, kjer se spopadejo z računalniškimi programi. Razvijalec Monolith stavi na izvirnost tudi na področju orožij, kjer bodo pritegnili pozornost z diski, ki služijo tako za napad (izstrelitev), kakor tudi kot ščit za obrambo pred nasprotnikom. Več informacij kmalu.

www.lith.com

DATUM IZIDA SEPTEMBER 2002

MEDIEVAL TOTAL WAR

Obljube z vzhoda so se izpolnile in čas je, da računalniško vojskovanje stopi v v novo obdobje.

Demoni vojne vas nikoli ne zapustijo. Še zdaj, skoraj dve leti kasneje, so spomini še kako živi. Mislili ste, da nikoli več ne boste videli česa podobnega, a že se pripravljajo nove bitke in avgusta bo premirja konec. Naši spomini na daljnjevzhodne bitke bodo kmalu pozabljeni, saj jih bodo nadomestili sveži pogledi na popoln pokol. Creative Assembly se namreč vračajo in *Medieval: Total War* je že pred vrati.

Ko bo prišla, bo našla žanr strategij močno številčno okrepljen, a brez prave kakovostne spremembe. Za nekatere *Shogun: Total War* še vedno ostaja priljubljeno orožje. Njegova izvirna kombinacija potezne strategije in realnočasovnih bitk nas je resnično presunila. Prav tako je postavila standarde, ki pa bodo s prihodom novega poglavja *Total War* spremenjeni.

Vse krvave konflikte lahko podoživljate z možnostjo ponovnega predvajanja iz katerega koli kota.

Scene, ki vas prepričajo

Medieval je torej naslednje poglavje oz. bolje rečeno – naslednji ep. Evropsko ozemlje vam bo takoj bolj domače od tujih dežel *Shoguna*, igra vas bo pa popeljala skozi srednji vek, od 11. do 15. stoletja. Če se vam je zdelo, da po igranju *Shoguna* bolje obvladate japonsko zgodovino, boste poleg *Medieval* samo zijali. Velikanski časovni razpon in 12 narodov, ki se bojujejo za prevlado sta sestavini, ki lahko spremenita obstoječe šolske sisteme. Če povemo na kratko: pomislite na *Shoguna*. In potem pomislite na nekaj večjega. Veliko večjega.

Novi bojni zemljevidi v *Medieval* ne bodo ustvarjali samo neverjetnih scen, temveč bodo pripomogli tudi k večji stopnji taktičnega bojevanja. Ker so področja večja, je temu primerno več gozdov in rastlinja, tako da boji pridobivajo na taktičnih značilnostih, pa tudi umetna inteligenca je dodobra prenovljena in lahko izkorišča vse novitete. Glede na to, da nad *Shogunovo* UI nismo imeli pripomb, izgleda, da *Medieval* ponuja UI, ki se je bi sramoval sam HAL.

Izbira narodov in večje število raznovrstnih vojaških enot bodo lastnosti, ki bodo zahtevale pametnega igralca.

Izčrpen vodnik vas bo popeljal skozi številne možnosti strateškega zemljevida in poteznega igranja.

Ključ za uspeh bodo tokrat pretanjeno uravnotežene formacije in obvladovanje obleganja gradov.

Harmonija vojne

Seveda je večigralska skupnost na trnih, saj bodo vse te novitete namenjene tudi njej in vojskovanje se bo lahko odvijalo na več kot 400 zemljevidih z obilico načinov igre in elementi, ki jih bo mogoče prilagajati, kot so vreme in časovna obdobja. Odločitev, da bodo izdali urejevalnik zemljevidov za igro je nekakšna zahvala avtorjev zvestim privržencem serije.

Način kampanje vam bo omogočil prevzeti nadzor nad enim izmed 12 narodov, ki imajo lastne enote in tehnološka drevesa. Razvijali boste trgovske poti in se šli diplomacijo, medtem ko boste načrtovali širjenje svojega ozemlja. Vsak narod ima lastne like, ki se razvijajo skozi igro, različni dogodki pa bodo pozitivno ali negativno prispevali k njihovemu napredku.

Uporaba princes, s katerimi boste vplivali na lojalnost, in vohunov, s katerimi boste širili intrige, pomenita, da sta ta dva elementa igre sedaj bolj harmonična. Prvi pogled na igro nas je prepričal, da je slednje The Creative Assembly vsekakor uspelo. Vse navedeno, in še več. Vojna mogoče je pekel, a v tem trenutku je *Medieval:Total War* kot mana z nebes.

PCF

The Creative Assembly

→ ***Shogun: Total War*** je napovedal prihod relativno neznanega razvijalca The Creative Assembly, ki se je tako zavihtel med najbolj cenjene v Evropi. Izjemna mešanica realnočasovne in potezne strategije, zavite v japonsko zgodovino, si je prislužila številne nagrade revij in se hitro uveljavila kot predloga za strateške igre. Igra se je izkazala za katalizator rasti britanskega podjetja, ki je bilo ustanovljeno leta 1987, in čigar predhodni naslovi vključujejo EA-jev *Rugby 2001*. Priprave na širjenje vključujejo odprtje avstralske podružnice. In glede na to, da *Medieval* močno diši po uspešnici, njihova prihodnost izgleda precej svetlo.

Založnik: Activision
www.totalwar.com

SOVRAŽNIK PRED VRATI

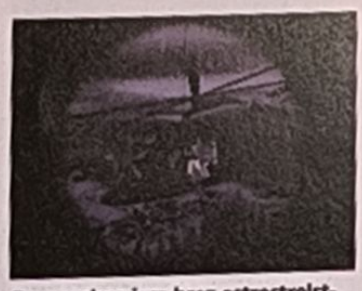
Obleganje gradov je izjemno pomembno v *Medieval*. S katapulti in topovi, ki jih boste pripeljali na bojišče, bo to početje precej zanimivo. Obstaja pet stopenj gradov, z nadgradnjami, kot so dodatni zidovi in stolpi z lokostrelci. Verjetno si lahko mislite, da je precej lep pogled na tresoča se obzidja, ko se katapulti pošteno razvnamejo. In seveda zidovi čez čas popustijo in se tisto težko kamenje zruši na vašo armado, ki potrpežljivo ždi na mestu. Ko boste to doživeli, boste doživeli tudi najboljše scene, ki jih lahko *Medieval* ponudi.

GEARBOX SOFTWARE

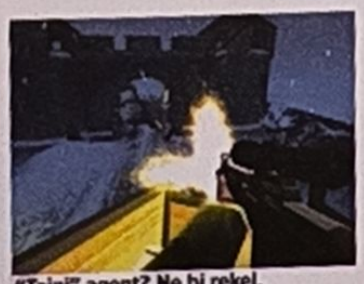
→ Gearbox sicer že ima nekaj izkušenj v zvrsti prvoosebnih iger, vendar jim doslej še ni uspelo dokončati celotne igre. V sodelovanju z Valvom so izdelali dva uradna dodatka za *Half-Life*, najprej *OpposingForce* in nato še *Blue Shift*, trenutno pa delajo na *Counter-Strike: Condition Zero*. *Nightfire* je njihov prvi projekt izven tehnologije *Half-Life*, mi pa lahko držimo pesti, da ne bo utrpel zamude, kakršno trenutno doživlja *Condition Zero* in da bo igra le nekoliko daljša od obeh (sicer kakovostnih) dodatkov, ki so jih ustvarili za *Half-Life*.

www.gearboxsoftware.com

To je eden tistih 'interaktivnih' prizorov, ko kamera preklopi v tretjo osebo.



Prvoosebna igra brez ostrostrelstva? Ne bo šlo.



"Tajni" agent? Ne bi rekel.

→DATUM IZIDA ZIMA 2002

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

EA še enkrat poskuša vstopiti v PC svet tajne službe Njenega Veličanstva.

Ko spodleti vse ostalo, vam še vedno preostane avtomatsko orožje in frontalni spopad.

Pred dvema letoma je Electronic Arts poskrbel za navdušenje igralcev prvoosebnih PC iger, ko je napovedal izid *The World is Not Enough* z agentom 007 v glavni vlogi. Tisti čas je šlo za enega prvih izdelkov, ki bi naj uporabljal grafični pogon *Quake III Arene* in glede na obljube razvijalcev ter prve prikazane posnetke zaslonov, je zadeva obetala. Žal so se nekaj mesecev pozneje odločili, da igre le ne bodo izdali, ljudi, ki so delali na njej pa so odpustili ali premestili na razvoj konzolne igre *007: Agent Under Fire*.

Za razliko od takrat napovedanega naslova, pa *Nightfire* ne bo temeljil na specifičnem filmu, temveč bodo zanj spisali izvirno zgodbo ter zlorabili akcijske sekvence iz 40-letne zgodovine pustolovščin oboževalca vodka-martinija. Igra bo postavljena v deset različnih lokacij (med drugim tudi v stopnjo v vesolju, podobno prizorom v *Moonrakerju*), sama zgodba pa je precej bondovska in morda zadeva, od katere bi v času po *Austin Powers* in *No One Lives Forever*, pričakovali več. Imamo torej tipičnega genialnega zlobneža, ki vodi legalno organizacijo, vendar z načrtom prevzeti svet. Kljub temu, da se zadeva prej sliši kot parodija kakor kot zaresna zgodba, pa pri EA-ju zaupajo človekoma, ki sta spisala zgodbo za *Agent Under Fire*.

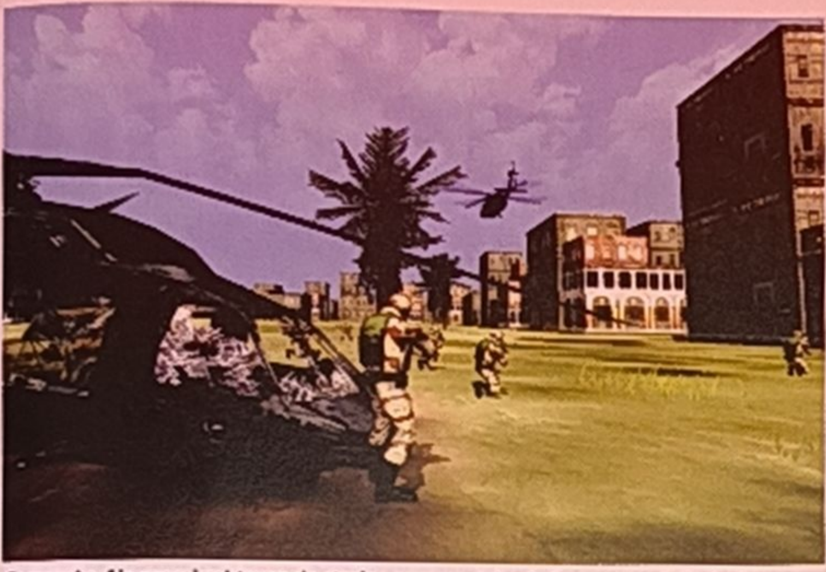
Prvi posnetki zaslonov, ki jih je EA izdal na sejmu E3, dajejo videz igre, ki nam bo dostavila tisto, na kar smo čakali toliko let, za ta namen pa bo *Nightfire* uporabljal Id-jev pogon *Quake III*, vendar v nekaterih delih stopenj tudi tehnologijo *Half-Life*. Slogovno bo šlo sicer za klasično prvoosebno igro, vendar se bo pogled v slogu *Jedi Outcast: Jedi Knight II* na trenutke preklopil v tretjeosebnega – kot so slikovito razložili pri Electronic Arts, se bo to zgodilo za »prikaz posameznih interaktivnih mehanik igre in Bondovih posebej junaških dejanj«. Zaenkrat je sicer videti, da v PC različici ne bomo dobili možnosti šofirati vozil in da bodo ta dodatek omogočili le konzolnim igralcem, vendar je vsaj potrjeno, da bomo dobili dostop do slovitih Bondovih naprednih dodatkov, ki vam jih bo med misijami v svojem laboratoriju predstavil stari znanec Q.

Ker bo šlo za pristop samega-protivsem in glede na dejstvo, da gospod Bond ni nekakšen John Mullins, ki bi se spopadal s celotnimi armadami sovragov (no, vsaj skozi celotno igro ne), bo na področju igralnosti gotovo poudarjen tudi skrivnostni pristop, ko boste morali utišati stražarje ali se prikotapiti mimo reflektorjev. Kar zadeva orožje, je bil James od nekdaj zagovornik klasičnega in priročnega orožja, vendar je znano da zna poseči tudi po bolj eksotičnih primerkih. Upali bi staviti svoje plače, da se bodo pojavile vsaj ostrostrelska puška, klasična šibrovka, laser v vesoljskih misijah in morda tudi harpuna za podvodne akcije.

Glede na to, da naslednji Bondov film *Die Another Day*, tako kot igra, izide to zimo, smo prepričani da bo EA s pridom uporabil svoje znanje unovčenja filmskih licenc ter iz igre naredil prodajno uspešnico. Ker pa mi še vedno čakamo na prvo Gearboxovo igro in *Counter-Strike: Condition Zero* že občutno zamuja, pa bomo še vsaj nekaj naslednjih mesecev ostali cinični ter še ne bomo pretresli svojega vodka-martinija.

Nikola Janković

Slike so obetavne, ampak v tem trenutku želimo le, da bi se Bond na naše PC-je prebil v enem kosu.



Comanche 4 je precej zahteven do strojne opreme, tako da še ne vemo, kako bo igra delovala na naših PC-jih.

DATUM IZIDA BOŽIČ 2002

BLACK HAWK DOWN

Teror na bojišču ali še en slavospev ameriškemu junaštvu?

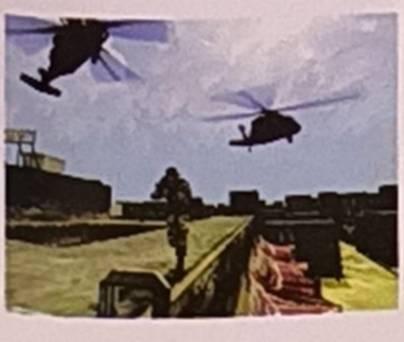
Čeprav ne gre za igro z licenco vojaškega filma o ameriški intervenciji v Somaliji, je Novalogic premeteno uporabil frazo, ki je avtorji filma niso zaščitili, ter kot ozadje celo uporabil osnovno zgodbo istoimenske lanske filmske uspešnice.

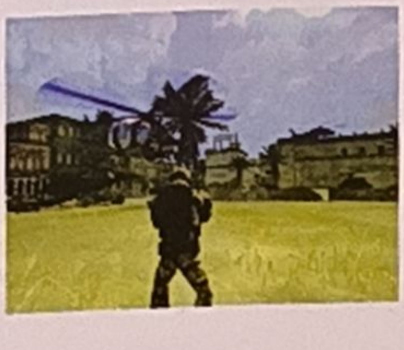
Igro bo poganjal posodobljen grafični pogon *Comancha 4*, ki za razliko od dosedanjih naslovov v seriji *Delta Force*, ne uporablja tehnike grafičnih vokslov, temveč le poligone. Avtorjem je tako odprta pot do ustvarjanja velikanskih odprtih stopenj, ki bodo igrale pomembno vlogo pri igralnosti *BHD*. Seveda se igralni slog ne bo veliko oddaljil od dokazane Novalogicove formule in se tudi tokrat osredotoča na vojaške pohode ameriških marincev Delta Force, ki se s sovražnikom srečujejo tako na odprtih puščavskih terenih, kakor tudi v urbanih predelih in podrobno ustvarjenih somalskih mestih, nad kakršnimi je bil s primitivnim orožjem lokalnih bojevnikov tudi sestreljen sloviti helikopter Black Hawk.

Igre *Delta Force* so se vedno osredotočale na uporabo tehnološko naprednih orožij zahodnih zaveznikov in tako bo tudi tokrat – to zimo bomo dobili tudi Humveeje, ki jih je mogoče voziti in hkrati streljati z njih. Uspeh serije *Delta Force* je doslej temeljil tudi na preprosti vojaški akciji in sodelovanju med vojaki ter pogosti uporabi ostrostrelske puške – trend, ki se bo nadaljeval z *Black Hawk Down*. Misije so sicer realistične in spominjajo na prave vojaške pohode, vendar v njih igralci v nobenem trenutku ne bodo zmedeni. Brez kompleksnega načrtovanja, vendar hkrati tudi brez supersposobnosti glavnega junaka, česar smo vajeni v klasičnih prvoosebnih strelskih igrah.

Ampak, kdor je gledal film, ve, da je bila glavna sestavina njegovega uspeha uspešen prenos groze z bojišča na filmsko platno. To, kar je tako dobro uspelo *Operation Flashpointu*, seriji *Delta Force* doslej ni. Kljub temu pa upamo, da se bo to sedaj spremenilo in da ne bomo priče še eni klasični igri "mi-zmoremo-vse", ki poudarja pretirano ameriško junaštvo.

PCF





>> KAKO NAPREDUJEJO

Najažurnejše poročilo o napredku uspešnic igričarske industrije.

EMPEROR: RISE OF MIDDLE KINGDOMS

Razvijalec: Breakaway Games

Impressions so predali žezlo novi razvojni skupini, ki ustvarjajo nadaljevanje *Zeusa*, ki izgleda znano, vendar obljublja večigralski način in orientalsko kulturo.

Oni pravijo Jeseni
Mi pravimo Ta bo izšla pravočasno
Napredek

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Razvoj: Crave Entertainment

Futuristična mešanica EA-jeve prvoosebne akcije in arkadnega boja med vesoljskimi ladjami je postavljena globoko v vesolje.

Oni pravijo September
Mi pravimo Potencial za bodočo uspešnico
Napredek

DUKE NUKEM FOREVER

Razvoj: 3DRealms

Naslednjega velikega zleta Duka se vedno ni nasmehnila, njegova odsotnost s sejma E3 pa so opazili vsi. Govori se, da ga letos ne bomo videli.

Oni pravijo Nič – imeli so po tem
Mi pravimo Velika noč 2003 je izdelana
Napredek *

*Šalimo se

MASTER OF ORION 3

Razvoj: Quicksilver

O *MOO3* nekaj časa ni bilo govora, potem pa je Infogrames potrdil, da je igra prestavljena na september. Očitno bomo morali naše načrte, da zavladamo vesolju, prestaviti za nekaj mesecev.

Oni pravijo September
Mi pravimo Strinjamo se
Napredek

EARTH AND BEYOND

Razvoj: Westwood

Matrox nam je med predstavitvijo svojih grafičnih kartic naslednje generacije omogočil kratek vpogled v to večigralsko vesoljsko simulacijo. Bodite razburjeni, vam svetujemo.

Oni pravijo Bo potrjeno
Mi pravimo Lahko izide okrog božiča
Napredek

DATUM IZIDA AVGUST 2002

NEVERWINTER NIGHTS

Nikoli ne recite nikoli – najboljši razvijalci iger RPG mislijo, da je čas, da igranje vlog približajo množicam.

Bioware

Govorimo o izživetih sanjah. V sedmih kratkih letih je podjetje, ki sta ga osnovala RPG navdušenca in kvalificirana zdravnika, Greg Zeschuk in Ray Muzyka, zraslo na več kot 100 uslužbencev in sedaj uživa v častnem naslovu najboljših razvijalcev iger RPG. Biowarove pisarne v zaspanem Edmontonu, so utopija za igralce – v sprejemnici se nahaja prastari arkadni avtomat *Gauntlet*, našli pa boste tudi namizni nogomet in vse vrste konzol. »V dvorani lahko omenite kak obskurni AD&D urok in vsi bodo vedeli, za kaj gre,« se nasmeji Zeschuk. Bioware je sinononim za igre RPG, predvsem zaradi briljantne in izredno uspešne serije *Baldur's Gate*, z akcijsko izjemo *MDK2*, kmalu pa bo na sporedu težko pričakovani *Star Wars* RPG *Knights of the Old Republic*. Govori se še o skrivnostnem tretjem projektu.

Založnik: Infogrames
www.infogrames.com

Če se dandanes sprehajate po gozdu ...

Trent Oster je pravi silak. Nikakor ne ustreza predstavam o RPG razvijalcu, še posebej, ker nam je ob našem srečanju pripovedoval o jazbecih. »Med *Neverwinter Nights* in jazbeci je neprestana čudaška sinergija,« trdi višji Biowarov producent in ker je tako velik, si mu ne upamo oporekati. Njegove nadaljnje razlage glede jazbecev so tako čudaške, da jih na tem mestu sicer ne mislimo omenjati, vendar tega gotovo nismo pričakovali.

Če se posvetimo današnjemu predmetu, *Neverwinter Nights*, potem prisluhnimo dr. Rayu Muzyki, soustanovitelju Biowara: »Že od samega začetka razvoja *NN* smo se osredotočali na štiri cilje, način za enega igralca, večigralski način, način DM in orodja. Nanje gledamo kot na štiri noge mize in če eno odrežete, miza več ne bo stala.«

Menite, da ste dovolj sposobni, da bi mesto ozdravili kuge?

Boj je napol realnočasoven, napol potezen, kar je bolje kot zveni.

Je manj več?

Za razvijalca, znanega po svojih enoigralskih epih, je to strahotna sprememba sloga. »V *Baldur's Gate II* je bilo 200 ur igre za enega igralca, *Neverwinter* jih ima okrog 60, vendar ne gre toliko za kvantiteto, kot za kvaliteto.« Sicer dr. Greg Zeschuk, drugi del dvojčka, priznava, da »bo večina ljudi igrala igro le v načinu za enega igralca, zato smo se temu delu še posebej posvetili in upamo, da dosega standarde, ki smo jih postavili v dosedanjih igrah – upamo, da je vse skupaj celo bolje.« Zgodba je še vedno postavljena v Forgotten Realms, svet *Baldur's Gate*, v katerem morate odkriti vir kuge, ki je ohromila deželo, preden se v najboljši Biowarovi tradiciji vse skupaj popolnoma ne obrne. Zato pa na srečo ni nikjer najti klasičnega razpredanja o »izbrancu«; »V *Newerwinter Nights* se boste iz navadnega kmeta razvili v junaka, kajti *Neverwinter Nights* je zgodba o junaštvih, medtem ko je bil *Baldur's Gate* zgodba o vas.«

Vendar pa v *Neverwinter Nights* ni pomembna le štorija, kajti celotni pogon Aurora lahko vključite tako, da iz menija naložite datoteko .MOD. To pomeni, da bo Bioware zlahka izdajal dodatne kampanje, zaradi mogočnega oblikovalskega orodja pa bodo to lahko počeli tudi uporabniki sami.« Orodja so za uporabo celo preprostejša kot v *Baldur's Gate*.

Za kulisami

Možnost ustvarjanja stopenj doda novo dimenzijo večigralskemu načinu. Vsakdo, ki je kdaj igral namizne igre RPG ve, da mora Dungeon Master nadzorovati skupino človeških igralcev. Z okleščenim naborom realnočasovnih orodij lahko "vodja temnice" v *Neverwinter Nights* preprosto določi skupine sovragov, prijateljev in nove podvige – tako kot v namiznem RPG. Gre za svetlobna leta oddaljen svet od brezciljnega vandranja v stalnih online igrah FRP oziroma neprestanega zatekanja k isti zgodbi kot v *Baldur's Gate*. »Če bi nas vprašali, kakšen je idealen način za igranje *Neverwinter Nights*, potem bi to bila dobro zaokrožena skupina v večigralskem načinu – nekaj bojevnikov, peščica lokostrelcev ter nekaj čarovnikov – ki bi igrali skupaj, Dungeon Master pa bi vse skupaj popestril,« razkrije Zeschuk. Upamo, da bo *Neverwinter Nights* ob izidu tako popolna kot kaže sedaj. In še namig – opis igre boste najverjetneje ugledali že v naši naslednji številki. **PCF**

DATUM IZIDA POLETJE 2003

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Vse, kar ste mislili da je napačno, je napačno. Je napačno. Je napačno. Je napačno ...

Deus Ex Besedici, ki med igričarji zbudita asociacije v slogu "popolna zmaga oblikovanja", "nelinearnost" ali pa "ena najboljših iger vseh časov". Zagotovo igra leta ob izidu za vsakogar z vsaj malo okusa in zadeva ter ena redkih akcijskih iger, ki ste jo v načinu za enega igralca lahko preigrali trikrat ali več – imela je namreč tri različne konce. Naslednje leto bo *Deus Ex II* svobodo med igranjem popeljal za stopnjo višje, seveda pa je vprašanje, katero zgodbo bodo nadaljevali.

Zgodbo še vedno skrivajo, vendar vemo, da boste nano-dodatke lahko kupovali na črnem trgu.

Dodajte zgodbo ...

"Ne bomo vam povedali, ampak zagotovo bodo vsi zadovoljni," je skrivnosten vodja studia Warren Spector in nadaljuje: "*Deus Ex* je vseboval veliko več vnaprej skriptiranih situacij kot smo želeli. Nadaljevanje gre po drugi poti – želimo ustvariti realističen svet in zmanjšati število vnaprej napisanih prizorov, zaradi česar bodo imeli igralci več svobode." O zgodbi ni znanega veliko in tako je tudi prav. *Deus Ex II* se odvija 15 let po dogodkih v izvirniku – JC Denton je izginil, naloga igralca pa je, da ga poišče.

Tokrat boste lahko izbirali med genetsko kloniranimi superagenti, vsak od teh pa je ustvarjen iz zapisa DNK agenta vseh agentov – JC-ja osebno. Dva lika sta ženskega spola, kar je Warren želel vključiti že v prvo igro, vendar mu je zmanjkalo časa: "Prekleto igro bom izdal pozneje, če bo treba, ampak ženski lik tokrat moramo imeti – nekoga, ki ga bodo izbirale ženske, ki bodo igrale igro." Vrača se tudi potovalna mrzlica, saj boste igro pričeli v laboratoriju v Seattlu, slej ko prej pa se boste znašli v Kairu in v Nemčiji. "V igri boste prišli do vsaj ene zelo pomembne odločitve, ko se boste morali odločiti glede na svoje izkušnje med igranjem igre," je še povedal Spector.

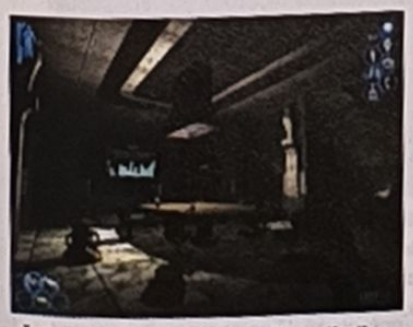
... in premešajte

Veliko truda so vložili, da bi bil vizualni del tokrat dostojen igre in novinarji se strinjajo, da je bila *DX2* ena lepših iger na sejmu E3. Velika izboljšava je uporaba realističnih senc, ki bodo vplivale na igralnost (če stojite za vogalom in opazite senco stražarja, imate veliko prednost), vendar so precej časa porabili tudi za modele likov, katerih obrazi sedaj izžarevajo različna čustva in so veliko bolj natančni – v *DX* niti ušes niso imeli. In ko smo že pri ušesih, uporabili bodo nov zvočni sistem, ki je najnaprednejši v igrah doslej. Zaprta vrata bodo tako pridušila zvoke v notranjosti sobe.

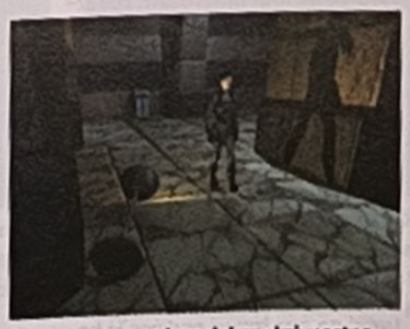
Popolna predanost igri ter izkušnje zaposlenih gotovo povedo dovolj o tem, kakšno igro lahko pričakujemo. Edino mesto za skrb je krajša igralnost – Spector in ekipa menijo, da je bilo 79 stopenj izvirnika za večino igralcev preveč in igre niso niti končali. Na srečo zagretih oboževalcev pa bodo dali poudarek na to, da boste lahko vsako stopnjo preigrali na vsaj pet ali več različnih načinov.

Prisluhnimo za konec še enkrat "skromnemu" Spectorju: »Mi ne ustvarjamo preprostih zabavnih iger – z vsako novo igro želimo potisniti industrijo naprej in spremeniti mnenje ljudi o igrah. Ne samo mnenja igralcev, temveč tudi staršev, učiteljev in drugih. Ne gre več za otroško zabavo – svet se spreminja in igre so postale pomemben del naše kulture« In če k temu dodamo še dejstvo, da je bila grožnja bio-terorizma leta 2000 le črna fantazija, leto za tem pa so se letala že zaletavala v stolpnice, nekdo pa je naokrog pošiljal antraks ... Igre kot prerok prihodnosti? Kdo bi si mislil.

Nikola Janković



»Želimo, da je igra primernejša za ljudi,« pravi Warren Spector. Fant očitno preveč časa preživi v svetu kiborgov.



Sence so pomemben del za skrivnostno igranje, kakor tudi nov sistem zvočnih učinkov.

Izginili so utrujajoči meniji iz *DX*, tako da vmesnik sedaj skoraj vse prikaže na zaslonu.

Ion Storm

Potem, ko smo bili priča popolnemu kolapsu *Daikatane*, nekdanjega člana ekipe *Doom*, Johna Romera, je presenetljivo, da podjetje še sploh obstaja. A ko se je Romero potopil, zapustil podjetje ter pričel z ustvarjanjem iger za žepne računalnike, je Warren Spector nadaljeval s plovbo. Briljantna ekipa iz Looking Glassa (izdelali so mojstrovini *Thief* in *System Shock*) je navdušila svet z *Deus Ex*, sedaj pa nadaljujejo z razvojem *Deus Ex 2* in skrivnostnim *Thief III*. Dokazov o kakovosti obeh iger sicer doslej ni bilo veliko, ampak glede na videno, ne bi rekli, da pri Ion Stormu lenarijo na puščavskem soncu.

Založnik: Eidos
www.ionstorm.com

DEUS EX – FILM?

Resnično. Morda ga sicer ne bomo nikoli ugledali ali pa bo šlo za še eno izdajo, ki bo zgrešila kinematografe in se od nikoder znašla na videu, ampak Columbia Pictures so odkupili pravice za ustvarjanje filma po igri *Deus Ex*. Scenarij piše Greg Pruss, scenarist pri, khm, *Alien 3* in, še enkrat khm, *Time Bomb*, film pa bo producirala Laura Ziskin, ena od producentk pri *Spider-Manu*. Sicer ne vemo, če je to dober znak, kljub temu pa bo zanimivo videti, kakšno teorijo zarote jim bo uspelo skovati.

GRAND THEFT AUTO 3

Take 2 Interactive Rockstar Games **www.gta3.com**
Veste kaj manjka današnjemu svetu? Malo zabave in smisla za humor.

Glavni lik celo igro ne spregovori ničesar. Zakaj bi, s takšnim "šmajserjem" v roki je tako ali tako vsem vse jasno.

>>Tudi, če se hudo izgubite, razloga za točenje solz ni.

Potrebuje: PIII 450, 96Mb, 3D kartica s 16Mb
Želi: PIII 1GHz, 256Mb, 3D kartica z 32Mb

Pravijo, da je nasilje v igrah slabo. Pravijo, da bi bilo kri treba ukiniti. Pravijo, da bi morali v vseh igrah nastopati kosmati zajčki in navihani plišasti medvedki. Veste kaj, življenje ni vedno bosonog sprehod po živo zelenem travniku, ki se kopa v vonju rožic in siju mavrice. Včasih je življenje bosonog beg po svežih kravjekih. In v takšnih trenutkih je treba prijeti nekaj v roke in to zlomiti na dvoje. Ali pa zaigrati konkretno nasilno igro, vreči tam v zrak nekaj zgradb, razsekati nekaj betic in popraskati nekaj pločevine. Klub oznaki "18" *Grand Theft Auto 3* ni le ventil za bes, ampak tudi neverjetno zabavna igra, ob kateri boste uživali v vseh stanjih duha.

Tudi v tretje se princip samega igranja ni dosti spremenil – pač kradete avtomobile, opravljate različne naloge in divjate po mestu – se je pa drastično spremenil sam izgled celotne zadeve. Dverna dimenzijama so avtorji dodali še tretjo in zgradili neverjetno živo mesto, v katerem lahko povzročate razdejanje vseh vrst in oblik.

Povratek v Mesto svobode

Liberty City je sestavljen iz treh delov, ki so med seboj povezani z mostovi. Da bi bila stvar bolj zanimiva, si morate dostop do drugih dveh prislužiti. Tudi prav, saj je velikost vsakega posameznega dela metropole naravnost osupljiva in da si vsaj približno zapomnite, katere ulice vodijo kam, bo gotovo trajalo kakšen dan. Tri, če vam dela težave že razporeditev zelenjave v hladilniku. A tudi, če se hudo izgubite, razloga za točenje solz ni – v praktično vsaki ulici boste odkrili kakšno skrivnost. Včasih bo to pripravno zložen kup desk, preko katerih boste lahko preskočili zgradbo ali dve in si prislužili lep kupček denarja, drugič bo to gasilski tovornjak, ki kar prosi, da ga zaplenite in povzročite kakšen požar, tretjič pa ena izmed podiger, ki bo dolgčas brez milosti postavila pred vrata.

In to je tudi najlepši del *GTA3*.

Vedno je mogoče kaj početi. Če vam določen trenutek slučajno ni, da bi opravljali naloge za mafijske poglavarje, pač zajašete prvi avtomobil, ki se pripelje mimo vas in se greste malo izživljati nad številnim prebivalstvom. Če vas je kdaj sredi gneče na cesti prijelo, da bi potegnili iz žepa metalca raket in si z njim utrli pot skozi pločevino, vam bo *GTA3* uslišal željo. Če ste bolj fine vrste človek, bi vam bilo nemara bolj všeč natančno odstreljevanje udov z ostrostrelsko puško. Morda pa imate vožnje po cesti že vrh skalpa in je vaša edina želja, da za volanom tovornjaka zaorjete po pločniku, polnem pešcev. Izvolite, lepo prosim, *GTA3* je vaš naslov. Najslajši del prirejanja tovrstne "zasebne zabave" pa je, da vas igra ne bo prehudo kaznovala. Ob manjših prekrških (kraja avtomobila, vztrajno zaletavanje v ostale udeležence prometa, ne prehude sorte umor in podobno) boste šli v zapor, ob hujših (sprehod s sproženim metalcem plamena, kegljanje mimo vozečih vozil z granatami ...) pa se bo nad vas zgrnil sam FBI in takrat vam kruta smrt skorajda ne uide več. A to ni nič. V obeh

MODRI ANGELI PRAVICE

Zakon in njegovi poslanci so edini, ki vas bodo nadlegovali skozi vso igro. Večji masaker, kot si boste privoščili, bolj bodo vztrajni pri svojih zahtevah, da se uležete in umrete. Če to ne bo uspelo enemu samemu policaju (redko mu bo), bo kmalu poklical okrepitve. Sprva bo to helikopter, če pa vas niti ta ne bo umiril in bo število žrtev na strani zakona zašlo globoko v dvomestne številke, se bo na vas spravil sam FBI, ki vas bo skušal zaustaviti na vse mogoče načine, vključno s cestnimi blokadami. Skratka, zabave zvrhan koš. Malo moti le rahlo omejena umetna inteligenca policajev. Neredko lahko mirno izvajate svinjarije na pločniku, medtem ko se modra patrulja hladno pelje mimo vas. Morda bi bilo zabavno, če bi vas dobili na piko že pri vožnji skozi rdečo luč.

Strahovito razveseljujoče je, da tiste stolpnice v ozadju niso le slika, ampak lahko med njimi kadar koli zavijugate.

Tale slika pravzaprav pove o igri vse.

primerih boste izgubili nekaj denarja in vso orožje, ki pa ga tako ali tako najdete za vsakim vogalom. Čez sekundo boste spet v akciji in vse bo spet tako, kot je bilo prej.

Da mi ne boste očitali, da vas napeljujem h kriminalu, naj v svojo obrambo omenim tudi možnost čisto miroljubnega igranja. Če ste za takšne hece, si lahko sposodite kakšen taksi in služite denar s prevažanjem potnikov. Lahko stopite celo na drugo stran zakona in s policijskim vozilom lovite nore šoferje ali pa z reševalnim vozilom pobirate ranjence in jih odvažate v bolnišnico (oglejte si okvirček s tremi slikami, ki se valja nekje tu). Vsaka izmed teh stvari bi lahko bila igra za sebe, v *GTA3* pa so jo dobrosrčni avtorji vključili kar tako, mimogrede, da slučajno ne bi utegnili zazehati. Noro.

Podoben pridevnik sodi tudi k tistim pravim misijam, ki vas parkirajo v osrčje pravih mafijskih vojn. Vsak trenutek imate na razpolago dva ali tri voditelje kriminalnih združb, ki imajo za sposobne dečke, kot ste vi, vedno na zalogi kakšno zadolžitev. Te so razveseljujoče raznovrstne. Dobivali boste naročila za "odstranitev" določenih oseb, iz zapora boste reševali manj sposobne od sebe, asistirali pri ropu banke in dirkali po celem mestu. Običajno se celo čisto navadna naloga, kot je prevoz osebe od točke A do točke B, sprevrže v divje slalomiranje po napačnem pasu avtoceste, razsipavanje nabojev v vse smeri in podobno. Nikoli ne boste vedeli, kakšno presenečenje vas bo zajahalo za naslednjim vogalom. Vmesne sekvence, ki se sprožijo med pogovori z mafijaši, so izdelane fantastično, glasove likom pa so posodili nekateri dobro znani igralci (Michael Madsen, Kyle MacLachan, Michael Rapaport ...). Kar je več kot očitno. Ampak...

Če je v vsakem slabem nekaj dobrega, potem mora biti tudi v vsakem dobrem nekaj slabega. Tega sicer nisem izpeljal strogo matematično, ampak bo že ždelo nekaj resnice v tej trditvi. Dokaz za to so navsezadnje drobcene pomanjkljivosti *GTA3*. Predvsem grafičnemu pogonu bi avtorji lahko izpilili marsikakšen oster rob. Dva kilometra je od tega, da bi bil izgled igre slab. Niti pod razno – avtomobili so zmodelirani čisto "okej", likom bi morda lahko dorisali kakšen poligončič več, ampak glede na to, da se jih po mestu sprehaja mali milijon, si pripomb v tej smeri ne upam metati. Je pa res, da sem v svoji karieri videl že tudi marsikaj lepšega. Večja zamera avtorjem je, da igra na povprečnem stroju ne teče niti malo gladko. Za resničen užitek bo potreben procesor, ki pumpa s hitrostjo nemalo nad enim GHz, pri izbiri grafične kartice pa vam bo poleg globoke denarnice zelo prav prišla tudi srečna roka – v tem kratkem času od izida igre je bilo nemalo pritožb glede zanesljivosti sodelovanja zadevščine z določenimi karticami in njihovimi gonilniki.

Dokler sije sonce, še nekako gre, ko pa se na Liberty City spustijo megla ali dež ali noč ali pa, v najbolj katastrofalnem primeru, vse troje hkrati, postane slika na zaslonu čudno motna, liki vlečejo za seboj obrise, ki na ekranu nedvomno nimajo kaj početi, število slik na sekundo pa pade občasno tudi do stopnje neigralnosti. Govorimo o igri, kjer večino časa presedite za volanom, vsi pa

Med posameznimi deli mesta lahko potujete tudi z železnico. Vendar priporočamo, da se pred tem postavite na postajo.

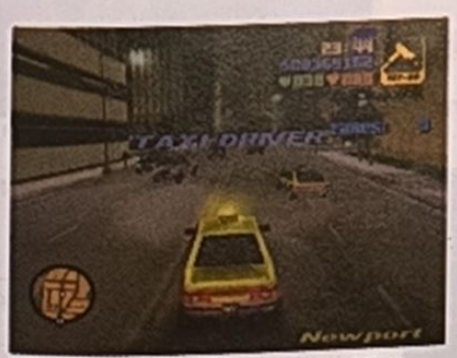
Med vratolomnimi skoki se bo kamera dramatično premaknila in vam akcijo predvajala v počasnem posnetku.

Kot da dirkanje z velikimi avtomobili ne bi bilo dovolj, se lahko izživljate tudi s takimle avtom na daljinsko vodenje. Mimogrede – poln je razstreliva.

Ravno ko boste začeli razmišljati: "Hm, rad bi poskusil nekaj novega," vas bo presenetila katera izmed zabavnih podiger.

>>DELO, DELO IN ŠE ENKRAT DELO

Če vam ni do prelivanja krvi, obstajajo tudi (relativno) miroljubnejši načini služenja denarja.

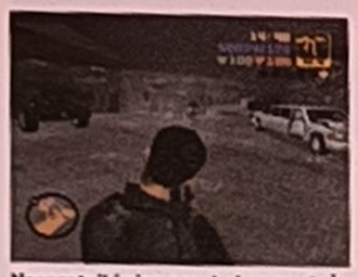


01 **Kot vesten taksist boste krožili po mestu in iskali stranke. Ko fanta ali deklino poberete, se vam bo na zemljevidu označil cilj, desno zgoraj pa se bo pričel odštevati čas. Če boste dovolj hitri, si boste prislužili lepo napitnino.**

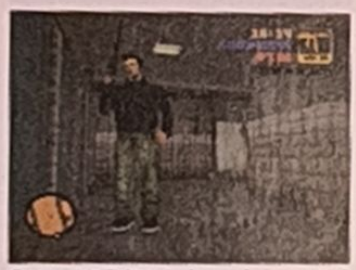
02 **Najbolj humana služba v *GTA3* je gotovo šofiranje reševalnega vozila. Vsaj teoretično. Vozilce je namreč tako smešno nestabilno, da boste med prevozom pacienta v bolnišnico gotovo pokončali precej mimoidočih.**

03 **"Če jih ne moreš poraziti, se jim pridruži," pravi ena stara modrost. S policijskim avtom boste preganjali osebke, ki brezglavo norijo po mestu. Divjak se bo ustavil šele takrat, ko mu boste uničili vozilo ... ali ko si ga bo uničil sam.**

Če vas besedilo ni navdušilo za nakup igre, vas bo tale slika gotovo. Tudi vas je kdaj zamikalo, kajne?



Nasprotniki niso posebej nevarni. Če se jih pametno lotite enega za drugim, boste gotovo zmagovalec.

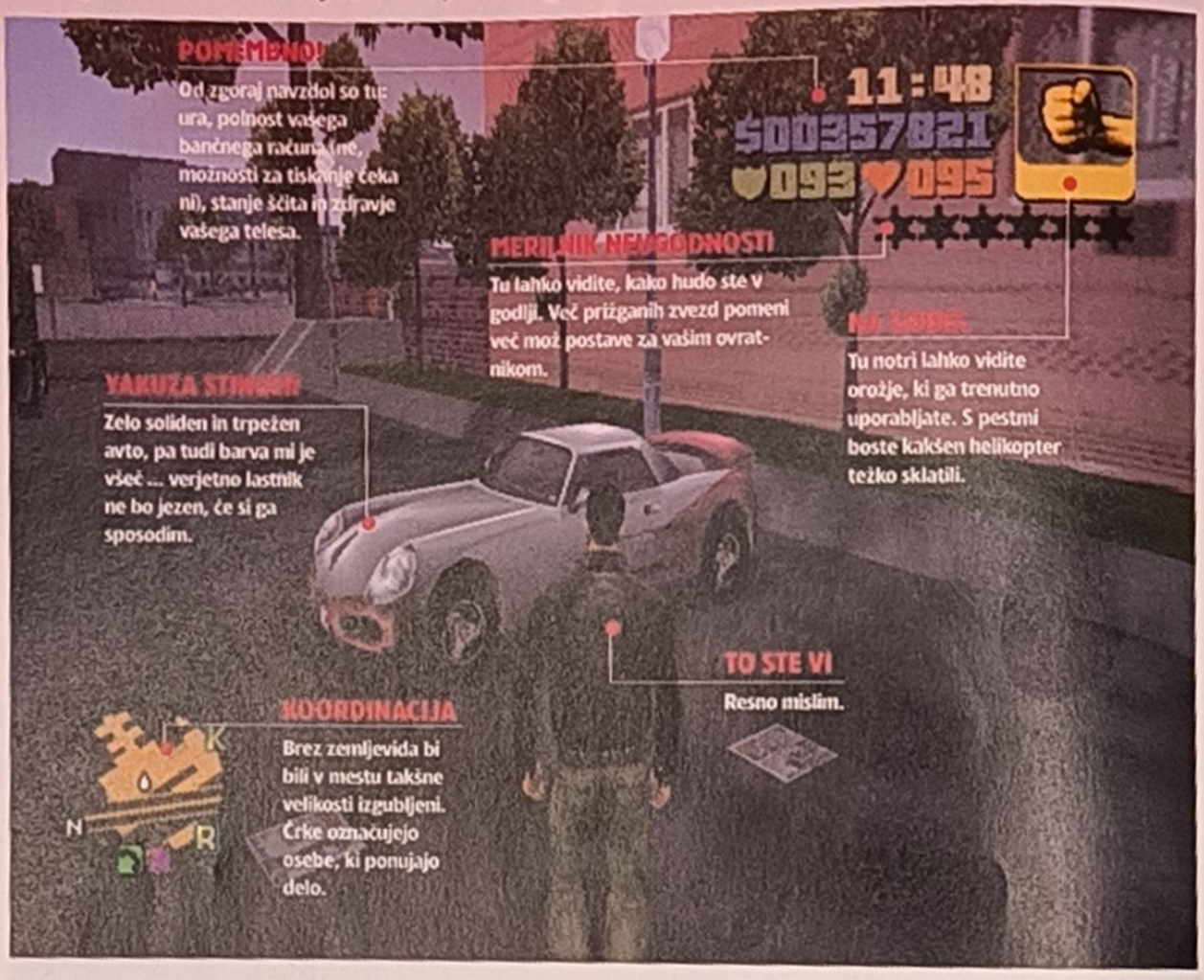


Gospod "Tihi" takole pozira posebej za PC Format. Nasmeška mu nismo uspeli izvabiti na ustnice.

"Kaj ko bi si lepo dali roke, se opravičili drug drugemu za težavice in šli vsak na svojo stran?"

>>PRIROČNIK ZA KRIMINALCE

Petnajst-sekundni tečaj za novopečenega kriminalca.



vemo, kaj se zgodi, ko pred ostrim levim ovinkom pri hitrosti okoli 200 km/h sprednja kolesa na vaše ukaze odreagirajo po principu "če ne danes, pa jutri".

Protistrup, h kateremu se lastniki grintavih računalnikov v takšnem primeru zatečejo ("zatečemo", če sem odkrit), je zmanjšanje količine podrobnosti in/ali znižanje ločljivosti. Na žalost *GTA3* omogoča le slednje, kar za večino uporabnikov ne bo dovolj. Verjetno je to pač rezultat predelovanja igre s PlayStationa 2, kjer je zadeva izšla že pred časom (in neusmiljeno rušila prodajne rekorde). No, ko sem ravno pri različici za konzole sem se spomnil ene dobrote, ki smo je deležni le "pecejaši" – nadzor premikanja je mogoč z namiznim glodalcem, kar neskončno olajša merjenje ter izboljša celotno igralno izkušnjo.

Nikar pa ne dovolite, da bi vam teh nekaj negativno predznačenih stavkov izbilo iz glave navdušenje. Če bi moral celoten *Grand Theft Auto 3* stlačiti v eno samo besedo, bi bila ta gotovo "zabava". Tako že dolgo nisem užival ob računalniku. Divjanje s športnimi avtomobili po ulicah ogromnega in predvsem živega mesta? Kljukica. Trosenje svinčenih izstrelkov v naključnih smereh ter razstreljevanje vsega, kar hodi, šofira, beži ali miruje? Kljukica. Zabavna zgodba, ki vas z ničemer ne omejuje in vam daje občutek, da ste glavni? Kljukica. Kazanje sredinca policajem? Kljukica. Hektolitri nore igralnosti, ki ne usahnejo niti ko igro končate? Kljukica. Kupite, izprosite ali ukradite svoj izvod, meni je čisto vseeno, glavno da ga imate.

Aljoša Hancman

>>Če bi celoten *GTA3* stlačil v eno samo besedo, bi bila to 'zabava'.

Tista številka 18 v rdečem krogcu na sprednji strani škatle *GTA3* nekaj pomeni.

V notranjost zgradb lahko vstopite (oziroma, se zapeljete) le izjemoma. Morda v *GTA4*.

Vmesne sekvence so odlično animirane. Nekatere misije sem zasral samo zato, da bi si jih ogledal dvakrat.

"Oprostite, prijazna gospodična, saj ne zamerite, če vas grobo vržem na tla in vam ukradem tale avtomobilčič, kajne?"

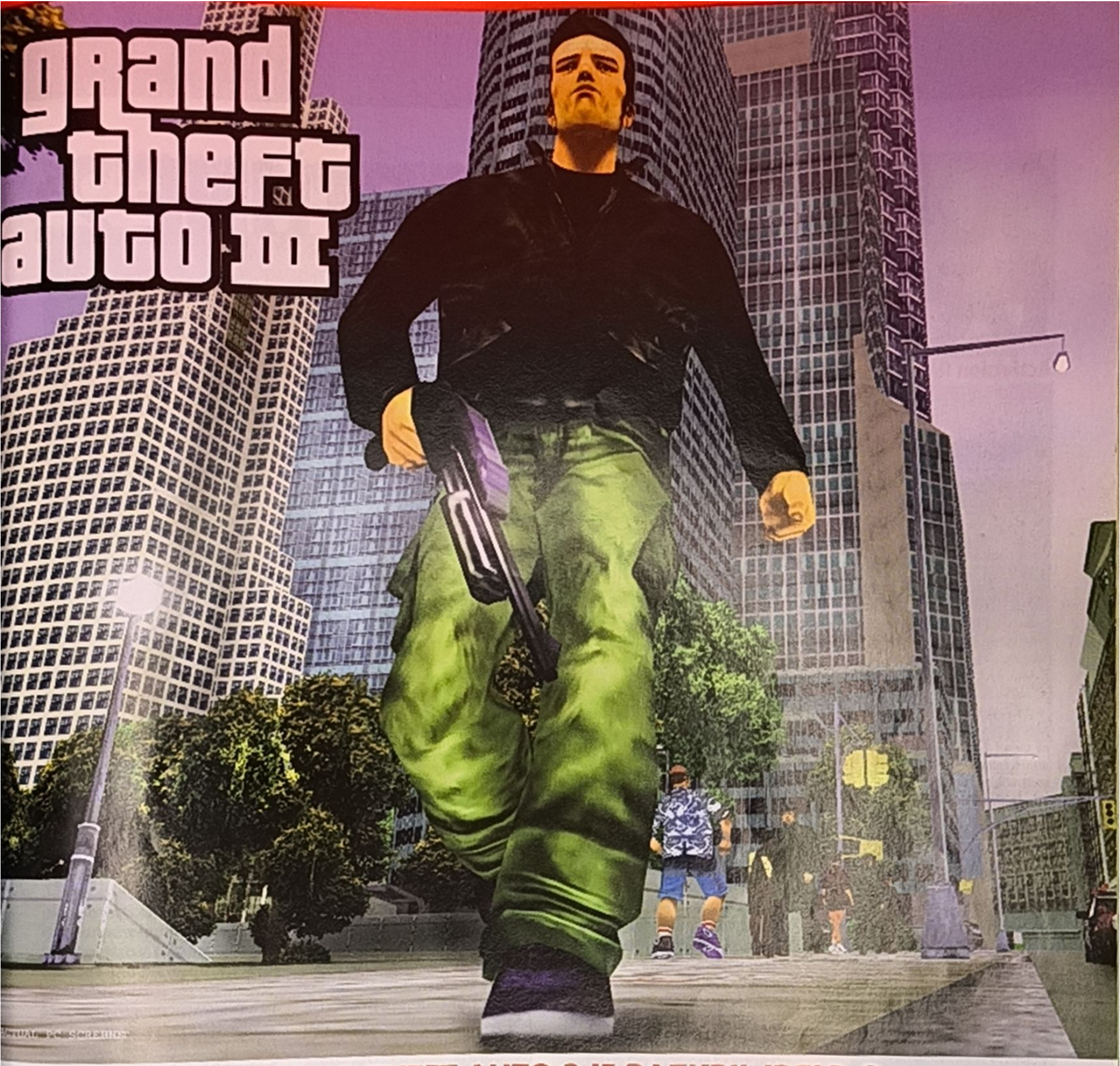
PCF Ocena

↗ Raznolika, huronsko zabavna in malce nora.
↙ Lačna mogočne strojne opreme

VREDNO OGLEDA
NASCAR Racing 2002, 87%
Medal Of Honor, 94%
Izvajanje GTA3 trikov v realnosti, 00%

"Zelo verjetno najzabavnejša reč, ki jo lahko ta trenutek vaš računalnik zažene."

93%



"GRAND THEFT AUTO 3 JE RAZKRIL IDEJO O TRADICIONALNI IGRI." - IGN.COM

"NEVERJETNA IGRA" - NEW YORK TIMES

"MAFIJSKA MOJSTROVINA" - MAXIM

PRIHAJA NA PC!

VideoToP
CD-ROM • Computers • Multimedia
www.videotop.si

PC CD ROM

PlayStation.2

STUDIOS

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Activision Raven Software **www.activision.com**

Prišla je igra, ki se na vse kriplje trudi dokazati, da krogla boli.

V MNOGO

Dobro izpeljan večigralski način je pri prvoosebnih strelskih igrah pomemben faktor pri nakupu. Zgodba v načinu za enega igralca se prej ali slej konča, da bi jo preigrali še enkrat, pa si zasluži le redko katera. Ta v SOF2, si tega ne zasluži. Zato se je Raven preprosto moral odkupiti z odličnim večigralskim delom svoje stvaritve. Ta vključuje klasičen deathmatch, team deathmatch, capture the flag, elimination (zadnja ekipa, ki preživi zmaga) in infiltration (ena ekipa brani določen predmet pred drugo). Poleg nekaterih (odličnih) že izdelanih stopenj, se lahko odločite tudi za naključno generirano, kar pomeni, da ne bo imel nihče prednosti poznavanja terena. Edina težavica pri tem je, da tovrstni zemljevidi včasih poklonijo preveliko položajno prednost eni ekipi.

Potrebuje: PII 450, 64 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi: PIII 800, 128 Mb, 3D kartica z 32 Mb

Ste Johna Mullinsa že kdaj videli izstreliti kakšen naboj? Med vsemi ljubitelji prvoosebnih strelskih iger velja za vojaškega strokovnjaka, čeprav ne more nihče z gotovostjo zatrditi, da zna možakar napolniti zračno puško. Razlog, da ga postavljamo ob bok Rambu, Van Damrnu in Johnnyju Bravu, je prvoosebna strelska igra iz studiev Raven Software *Soldier Of Fortune*, ki so jo razvili ravno ob strokovnem svetovanju Mullinsa. Še več, dotičnega gospoda so avtorji postavili celo za glavni lik igre. Ali je bila ta uspešnica ravno zaradi tega, je težko reči, vsekakor pa pri Ravenu niso hoteli nilesar tvegati in so se na Mullinsa naslonili tudi ob razvoju težko pričakovanega *Soldier Of Fortune II*.

Tehnično gledano je nadaljevanje od prvega *SOF-a* napredovalo na vseh področjih. Poligone meče na zaslon grafični pogon *Quake III Arene*. Kaj to pomeni, veste – izgled igre je super. Predvsem znajo navdušiti prelestno izdelane ter po kvadraturi pohvalno velike zunanje stopnje. In nekateri posebni učinki, kot so eksplozije, dež in sesipanje oken, tudi ne capljajo za to lepoto. Čisto lastno poved si zaslužijo še zibajoča se drevesa, grmovje in trava, ki se znajo neprijetno poigrati z vašim živčnim sistemom, saj nudijo odlično kamuflažo sovražno nastrojenim osebam.

"Aha, to so torej razlogi, da *SOF2* koprni po nadpovprečno mišičastem računalniku," slišim iz zadnje vrste. Res je. Je pa tu še ena pomembna tehnična malenkost, ki nemalo prispeva k preplavitvi vašega procesorja z obdelave željnimi podatki.

Ko orožje govori

Govorim o tehnologiji GHOUL II, ki je med drugim zadolžena za natančno izračunavanje lukenj na telesih vaših nasprotnikov. Že vidim, da so se nekaterim, bolj sadistično usmerjenim, pravkar zasvetile oči. Dobro veste, o čem govorim. Kadar koli je pogovor nanesel na prvi *SOF*, ni šlo mimo omembe odstreljevanja udov, raztrganega črevesja in puščanja hektolitrov krvi. V drugo gre *Soldier Of Fortune* še dlje. S primernim "orodjem" lahko tokrat hudobce dobesedno razkosavate. Luknje jim lahko izvrtate praktično kamor koli, z dovolj močnim orožjem pa jih lahko prikrajšate tudi za kakšen košček mesa ali notranjih organov. Poleg tega z veseljem razglašam, da se je končno nekdo spomnil rešiti problem smešnega padanja trupel. Običajno se je vsak ob steni umrli sovrag zgrudil tako, da ga je bilo pol v sosednji sobi, noge pa so mu štrlele iz zidu. Tu tega ni več. Zdaj bo nesrečnež lepo zdrsnil ob steni navzdol in kot kup nesreče ves mrtev obsedel. Krasno, slastno in v bistvu precej realno.

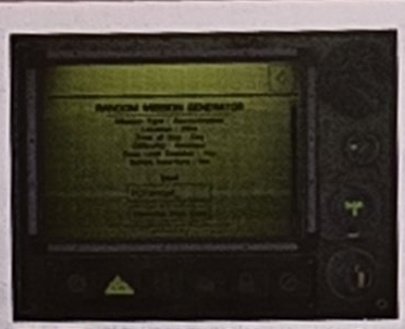
Če smo natančni, se celotna igra skuša nagibati v smeri realizma. Omejena teža orožarne, ki jo John Mullins tovori s seboj, je le ena izmed malenkosti, ki izdajajo to željo avtorjev. Malo manj malenkostna pa je realistično nizka cena vašega življenja. Čeprav je košnja petih sovragov hkrati možna, je to prej izjema kot pravilo. Večina nalog bo od vas zahtevala previdno plazenje in naglo gibanje od enega varnega zavetja do drugega. Vsak neugodno postavljen in prepozno opažen nasprotnik vas bo dodobra prerešetal ali pa vam celo dal raketni pospešek z zvito merjeno granato.

Vsi, ki ste Mullinsa popeljali skozi prvi del, veste, da se nasprotniki tam niso mogli pohvaliti z "ajnštajnovskim" IQ-jem. Tu je zgodba precej drugačna. Sovražniki so zelo aktivni in redko stojijo na mestu, čakajoč na svinčeno darilce iz vaše smeri.

Če hudobneža ne boste spravili v horizontalo s prvim strelom, se bo na

>>GRADNJA STOPNJE V TREH KORAKIH

Zahvaljujoč naključnemu generatorju misij izdelovanje "lastnih" stopenj še nikoli ni bilo tako preprosto.



01 **Določite tip naloge, vrsto pokrajine, čas, oborožitev in težavnost. Nobenega ukvarjanja s kompleksnimi urejevalniki stopenj, torej. "Ajnc, cvaj, draj," bi rekli naši zgornji sosedje.**

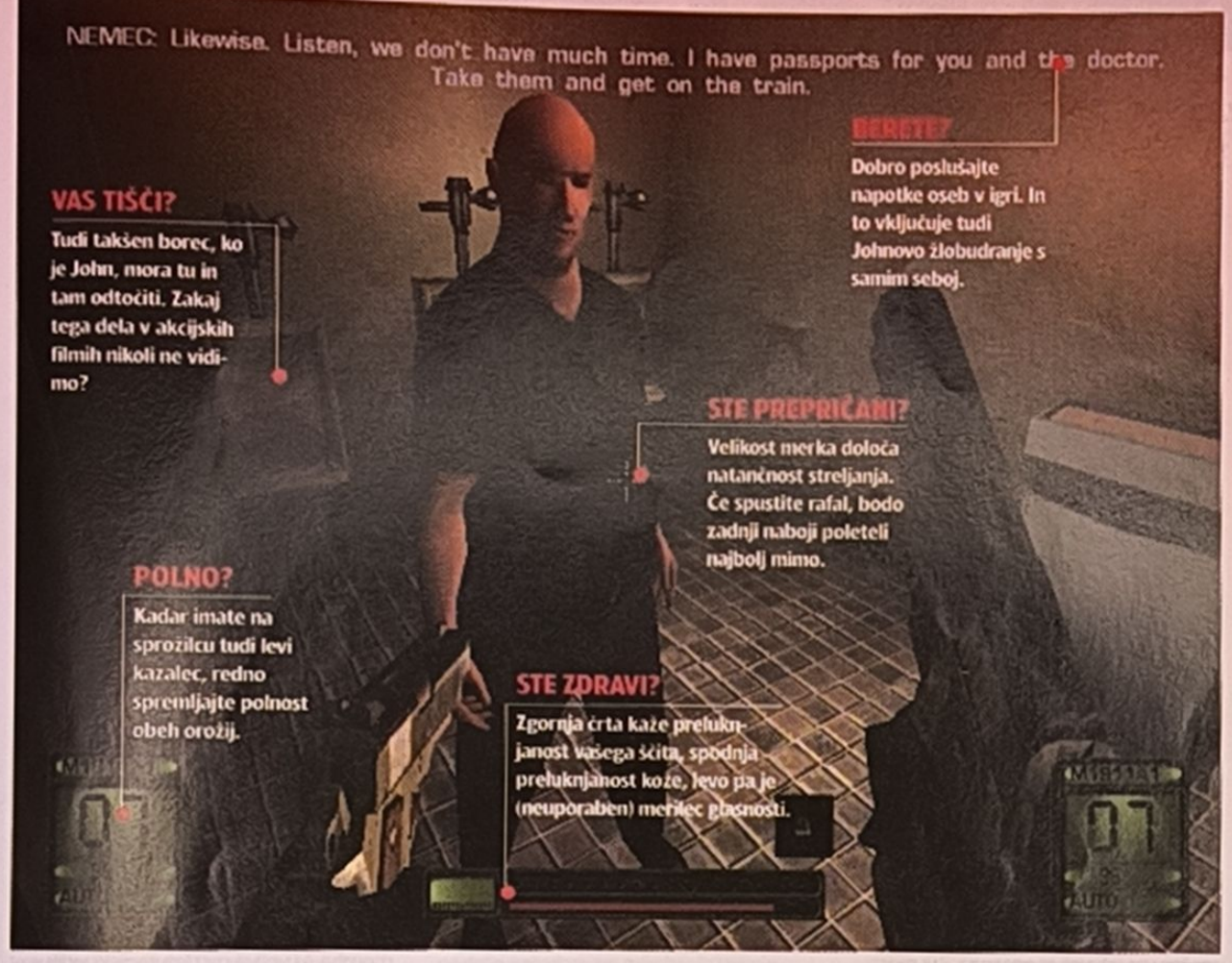
02 **Če se niste odločili za samodejno določanje orožja, si ga boste pred nalogo lahko izbrali sami. Dajmo se opremiti z nečim lahkim – vžigalne bombe, mitraljez, metalec raket in te reči, saj veste.**

03 **Medtem ko se računalnik muči s smiselnim sestavljanjem zemljevida, lahko v miru preberete, kam sploh greste in zakaj. Tokrat smo na sledi neki hekerki. Sicer ne zganjam nasilja nad ženskami, ampak ...**

04 **Konec. Zmaga. Bravo naši. Čestitke. Cmok, cmok, cmok. Ko končate doma zakuhano misijo, je zaslon s končno statistiko vse, česar boste deležni. Nič posebnega, a še zmeraj bolje, kot kamen v hrbet.**

>>MALINS DŽONI SVETUJE

Življenje plačanca je divje, kruto in kratko. Podaljšajte si ga za nekaj minut.



vse kriplje potrudil, da bo prišel v dovolj ugoden položaj, da pošlje rakom dirigirat vas. Pri tem se bo dobro posluževal vseh vrst zaklonov, pomoči kolegov, preskakovanja ovir, če pa bo sila, vas bo zaslepil z dimno granato in iz vas, na pol slepih, brez milosti naredil velikonočno šunko. Ranjen bo skušal poiskati zavetišče, če pa mu z natančnim strelom katapultirate iz rok njegovo pokalico, bo po začetnem presenečenju hitro poiskal novo.

Težka kot hudič

Vsa ta nagnjenost k realnosti pa seveda potegne s seboj še eno stvar – prekleto težavnost. Če vam uspe igro končati na najtežji težavnostni stopnji, vas z veseljem vzamem s seboj naslednjič, ko grem rabutat jagode, da se boste grizli s sosedovim dobermanom. Višja kot je težavnost, manj orožja boste sposobni prenašati in manjkrat boste lahko med vsako misijo shranili položaj. Slednje zna biti posebej nadležno, zato na srečo obstaja možnost, da tovrstno omejitev izklopite. Toplo vam priporočam, da se te možnosti poslužite.

Poleg običajnega načina za enega igralca ima *SOF2* še dve zanimivi karti v rokavu. Prva je naključni generator stopenj. Zanimiva novost, a zaradi odsotnosti zgodbe in omejenosti sama po sebi ni toliko uporabna, kot bi avtorji morda želeli (vseeno smo ji iz usmiljenja posvetili okvirček). Je pa njen učinek precej boljši v kombinaciji z drugo prej napovedano prednostjo. To je način za igranje več igralcev hkrati. Ta je po sistemu igranja precej podoben najuspešnejšim modom, kot sta *Counter Strike* in *Urban Terror*, zato ne dvomim, da bo število njegovih ljubiteljev v prihodnosti še precej naraslo. Avtorji so naredili bistro potezo in malo pred izidom same igre postregli z demonstracijsko različico večigralskega načina, ki je bila precej priljubljena in je lepo asfaltirala pot sami igri.

Glede na to, da smo na ta naslov čakali čepeč v luži sline, tista rdeča številka v spodnjem desnem kotu gotovo ni dlake vzdigujoča. Tako kot jaz, ste si tudi vi verjetno želeli tam videti vsaj devetdesetico, a ko boste zadevo preizkusili sami, se boste morali strinjati z menoj: *SOF2* je zelo dobra prvoosebna strelska igra z vonjem po realizmu, ki pa igralca ni sposobna odpihniti. Ponuja zadostno število ur akcije za enega igralca, zelo dobro obvlada klanje več nasprotnikov hkrati in je precej seksi na pogled, vendar sem tu in tam kljub vsemu zalotil svojo levico, kako skuša zakriti zehajoča usta. Prvih nekaj stopenj človek še verjame, da bo zadeva čez čas postala izvirnejša, kakor je bil primer pri *Jedi Knightu II* (navsezadnje gre za istega razvijalca), ko pa se noče in noče zgoditi prav nič posebej spektakularnega, samo še čaka, kdaj bo igre konec. Smrdljiva podlost bi bilo trditi, da je drugi *SOF* slabo igralna zadevščina, a sem se osebno ob prvem delu morda celo za odtenek bolj zabaval.

Kaj naj vam rečem za konec? *Soldier Of Fortune 2: Double Helix* je zelo dober, tehnično izpiljen paket, v katerem pa ne boste našli ničesar revolucionarnega. Če vam to niti ni želja in iščete samo izziv za noči, ko zaradi vročine tako ali tako ne boste mogli spati, pa le izbrskajte tistih nekaj jurjev in brž ponj.

Aljoša Hancman

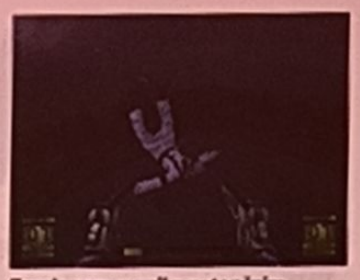
PCFOcena

↗ Lepa, zadovoljivo igralna in ... krvava
↙ V samem bistvu nič revolucionarnega

VREDNO OGLEDA:
Medal Of Honor, 94%
Jedi Outcast – Jedi Knight II, 91%
Return To Castle Wolfenstein, 91%

"Odlična igra, ki pa ji za status mega-uspešnice manjka nekaj začimb."

86%



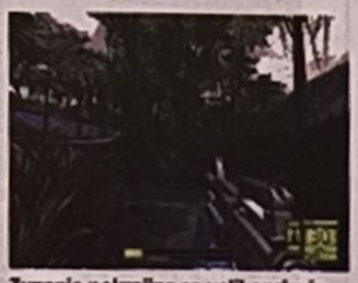
Tegale sem zvrnil z natančnim strelom v čelo. Prosim, da opazite, kako lepo je naslonjen na rob.

Samo še *Red Faction* lahko po lepoti razbijanja šip konkurira *SOF2*.

Uporaba ostrostrelne puške je vedno užitek. Malo motijo občasno nerazumljivo zgrešeni streli.

Priznam, da se globoko v meni skriva kanček sadista, ampak tegale pa resnično nisem jaz zdelal. Prisežem.

Spoznajte Madeline Taylor, zamenjavo za Hawka. Morda tu tega ne kaže, ampak v resnici je dekle kar postavno.



Zunanje pokrajine so velikanske in zavoljo dobro izdelanega rastlinja polne atmosfere.

GRAND PRIX 4

Infogrames Simergy **www.grandprixgames.com**

Tako kot Yoda v najnovejšem filmu Star Wars, tudi mojster dirkalnih simulacij dokaže, da mu v naši galaksiji ni enakega.

HITROSTNA KAMERA

Novi zorni kot, ki je postavljen iz perspektive varnostnega loka, je v *GP4* prava poslastica, saj nimate le odličnega občutka za hitrost, temveč tudi boljši pogled na ovinke. S tem ima igra nekoliko bolj arkadni občutek (prvič v tej seriji) in to bo nedvomno pritegnilo nove dirkaške navdušence.

Voznikov trud za volanom je podrobno prikazan.

Potrebuje PII-400, 64 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi PIII-750, 128 Mb, 3D kartica s 32 Mb

Pred dvema letoma je *Grand Prix 3* prinesel najpopolnejšo vozniško izkušnjo s tematiko Formule 1 na PC-ju in zahtevna simulacijska bratovščina je bila še enkrat potešena. Kot simulaciji ji ni manjkalo prav nič – dobili smo neverjetno realistično obnašanje bolidov, fantastično umetno inteligenco, kakovosten zvok – tako da so ji lahko dlakocepci kvečjemu očitali nekoliko pomanjkljivo grafiko. Kajti četudi je *GP3* prikazala najbolj podrobne steze v kateri koli simulaciji, pa odvisnost od programskega grafičnega pospeševanja, pretirano zapletena oblikovalska orodja in slabo izdelane bitne skupine mehanikov, niso ravno faktorji grafične briljantnosti. Bolidi vseh moštev so izhajali iz enakega 3D modela (in le s spremenjenimi nalepkami), podrobnosti ob progi, čeprav raznolike, niso bile kaj posebej realistične – skorajda animirane – in razen hitrega delovan-

>>Zaradi 30.000 referenčnih fotografij resničnih stez, je grafika *GP4* zares fantastična.

Pri vožnji skozi ovinke morate biti bolj previdni, saj so, za razliko od *GP3*, oviniki različnih slogov in širin, tako kot njihovi resnični vzorniki.

ja na počasnejših PC-jih ni bilo na tem področju skorajda nič veselega.

Valovite steze

Dve leti pozneje so združene sile Crammondove skupine Simergy in Microprosovega razvojnega studia grafično razočaranje *GP3* pustile daleč za seboj in poskrbele za grafiko, kakršno si serija zares zasluži. Opustili so zastarelo programsko podporo in jo zamenjali z novim bleščečim strojnim pogonom. Kombinacija podatkov GPS in več kot 30.000 referenčnih fotografij resničnih stez poskrbijo za zares izvrstno grafiko in podrobnosti na stezah, o kakršnih smo doslej lahko le sanjali. Največja sprememba, ki vpliva na simulacijski vidik igre, so nedvomno podatki GPS, kajti čeprav so bile steze v *GP3* pazljivo izdelane, pa so večkrat zgrešili variacije v površini steze. Vsakomur, ki si je pobliže ogledal Crammondov opus, bo takoj jasno, da je občutek med vožnjo zares popolnoma drugačen. Kompleksi ovinkov, ki so bili poprej čisto ravni, so sedaj valoviti, tako da boste pred vožnjo morali pazljivo spremeniti svoje dragocene nastavitve bolidov. Spremembe na stezi so vplivale tudi na fizikalni model, ki ga je Crammond pazljivo sprogramiral – stopnje oprijema v ovinkih so sedaj spremenljive glede na valovitost ceste.

Kar zadeva simulacijo vožnje, je ta bila vedno najmočnejši vidik Crammondove serije in sile, ki vplivajo na sodobne bolide Formule 1, so tako prepričljivo simulirane, da boste pogosto ostali brez besed. *GP4* je ena od redkih simulacijskih iger, kjer zares čutite stopnjo oprijema in kjer velik nabor nastavitev zares vpliva na samo dirkanje. Ne samo spremembe kot so nastavitve krilc in prestavna razmerja – govorimo o področjih, kot so spremembe na torzijskem vpetju, višini bolida in blažilnikih. Vendar vam ni potrebno verjeti nam na besedo – *GP4* je testiralo kar nekaj pravih voznikov Formule 1 in njihove pripombe so pripomogle k realistični vozniški izkušnji.

>>VSI V BOKSE, PROSIM

Gibanje Arrowsove ekipe mehanikov je podlaga za avtentičnost v *GP4*

01 **Ko se v boksih zaustavite, oživi 3D ekipa mehanikov. Včasih vas bo zamikalo, da bi si uničili sprednje krilce, samo da bi jih lahko opazovali pri delu.**

02 **Pogosto se splača preklopiti na zunanji pogled, da si ogledate njihov tehnični balet. In ker se včasih zmotijo, jih pozorno opazujte.**

03 **Potem ko pospešujete iz boksov, bodite previdni, da ne prekoračite hitrosti. In če si pridno postavite taktiko postankov, lahko pridobite kar nekaj mest.**

Mehaniki se lotijo bolida kot muha kravjeka.

Ni vstopa

Čeprav je bila umetna inteligenca v Crammondovih igrah vedno odlična, pa je tudi ta sistem v *GP4* doživel nekaj sprememb. Naključni opazovalec sicer večjih razlik ne bo uvidel takoj, saj so se računalniški vozniki že prej obnašali realistično, vendar je nekaj lepih sprememb. Najbolj očitna je zmotljivost računalniško nadzorovanih voznikov, ko se znajdejo pod hudim pritiskom – vsak UI voznik drugače reagira na vaše poteze. Nekateri vijugajo po stezi in vam zaprejo pot, medtem ko drugi preprosto pozneje zavirajo. Kakor koli že, obstaja možnost, odvisno od izkušenj in spretnosti dotičnega voznika, da ga boste z nenehnim pritiskom prisilili v napake – morda bo prepozno zavrl in zletel iz ovinka ali pa bo blokiran po notranji strani in bo zaviral prej. No, kaj takega se seveda ne zgodi takoj – običajno morate iz kroga v krog povečevati pritisk in celo takrat bo to mogoče vplivalo le na nižje uvrščene voznike, kajti celo umetna inteligenca ve, da je Michael Schumacher najboljši.

Vaše moštvo celo preveri, če lahko varno speljete.

Vendar je pomirjujoče vedeti, da pogon preračunava vse te faktorje iz resničnega življenja in zato so dirke prav tako nepredvidljive kot takrat, ko si jih v nedeljo ogledate po televiziji (z izjemo Schumacherja, seveda).

Vremenski učinki, ki jih je predstavil *GP 3* so še vedno impresivni kot prej – spremenljivo nebo in vremenske razmere, povezane z načinom, na katerega se suši steza od pretekle inkarnacije igre še niso bili izboljšani. No, vsaj do sedaj. *GP 4* gradi na temeljih dodelanega vremenskega pogona – na stezi se teksture in odsevi bolje poznajo, dežne kapljice padajo na lečo kamere v TV načinu in prah je veliko bolje izdelan. Spremenljivo vreme poživi dirke v resničnem življenju in enako v *GP4*. Na popolnoma mokri stezi morate biti pri dodajanju plina zelo pazljivi. In če takrat preneha deževati in se steza prične sušiti, morate paziti, da svoje pnevmatike za dež hladite na mokrem delu steze.

Gospodje, poženite motorje

Novost v *GP4* je enciklopedični vodič, poimenovan GPaedia, kjer so predstavljeni video izrezki, ki vas popeljejo po ozadju športa in povezanimi tehnikalijami, kot so nastavitve bolidov in kakšen je pristop k seansam ob koncu tedna. Vse skupaj predstavlja eden vodilnih inženirjev moštva Arrows, zato je vse skupaj izčrpno, vendar predstavljeno v poljudnem jeziku (*angleškem, seveda – op. ur.*), zato je to priporočljiva začetna točka za začetnike. GPaedia, povezana z odličnimi privzetimi nastavitvami za vseh 17 stez, naredi iz *GP4* najbolj dostopni del serije do sedaj.

Čeprav do tukaj kaže, da je vse odlično, pa pri podrobnem pregledu odkrijemo nekaj napak. Varnostni avtomobil, ki je v tem športu nekaj običajnega, v *GP4* ni simuliran. Morda je to zato, ker se proga sčisti hitreje kot v resničnem življenju, vendar pa se varnostni avto uporablja tudi v drugih situacijah, kot so slabe vremenske razmere in zato bi takšne situacije radi videli tudi tukaj. Tudi kazni niso simulirane v skladu z uradnimi pravili, kazni, kot sta 10 sekund v boksih ali vožnja skozi bokse, ne obstajajo in če prehitro startate ali sekate ovinek, bo rezultat le nižja hitrost za nekaj časa. Govorili bi lahko tudi o razliki v obrabi pnevmatik proizvajalcev Bridgestone in Michelin, ki ni simulirana, fizikalni pogon pa tudi ne upošteva vetra.

Na koncu koncev pa je igra zaradi novega 3D pogona, GPS podatkovja in Crammondove legendarne umetne inteligence ter fizikalnega modela vsekakor vredna svoje cene. Čeprav tvegamo, da se bomo ponavljali od našega opisa prejšnjega dela v seriji, pa moramo zapisati – *GP4* je triumf oblikovanja in programiranja ter postavlja nov standard v simulacijah vožnje.

Trevor Witt

>>Če pozorno iščete napake, jih boste v *GP4* res nekaj odkrili.

NEZAMUDITETEGA

Nesreče so v *GP4* veliko bolj realistične, saj poškodbe niso vidne le na bolidih, temveč vsak predmet v igri obvlada zaznavanje poškodb. Zato se boste takoj po startu kdaj pa kdaj zaletavali v odpadle dele krilc ali pa zavozili v odtrgana kolesa, ki realistično poskakujejo po stezi. Prava stvar.

Tukaj boste zadnjič videli bolid moštva Prost.

Novi 3D boksi so pravo aktivno mravljišče.

Zakaj bi kvalifikacije končali kar v bolidu, če pa vas lahko mehaniki povlečejo v garažo.

PCFOcena

↗ Neverjetna kakovost, klasika
↙ Še vedno ni varnostnega avtomobila in kazni

VREDNO OGLEDA
F1 Racing Simulation 83%
Grand Prix 3 93%
F1 2002 78%

"Sicer ne popolna, vendar daleč najboljša simulacija F1."

92%

Naročite se
in prejmite dve številki brezplačno!

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

Zakaj se naročiti?

Prihranite denar
Prejmite dve številki letno brezplačno.

Brezplačna dostava
Vsaka številka dostavljena do vaših vrat, še vroča izpod tiskarskih strojev.

Ne zamudite številke
Zagotovite si vsak izvod PC Formata.

kako se naročiti

Po telefonu
Pokličite Darjo na **02 330 3301**

Na spletu
V svojem brskalniku natipkajte **www.pcformatslo.net**

Po pošti
Izpolnite **dopisnico**, ki ste jo prejeli kot prilogo reviji.

POSEBNA PONUDBA!

Obdržite denar v žepu dalj časa ter se naročite v dveh mesečnih obrokih!

IZBERITE DARILO OB NAROČNINI!

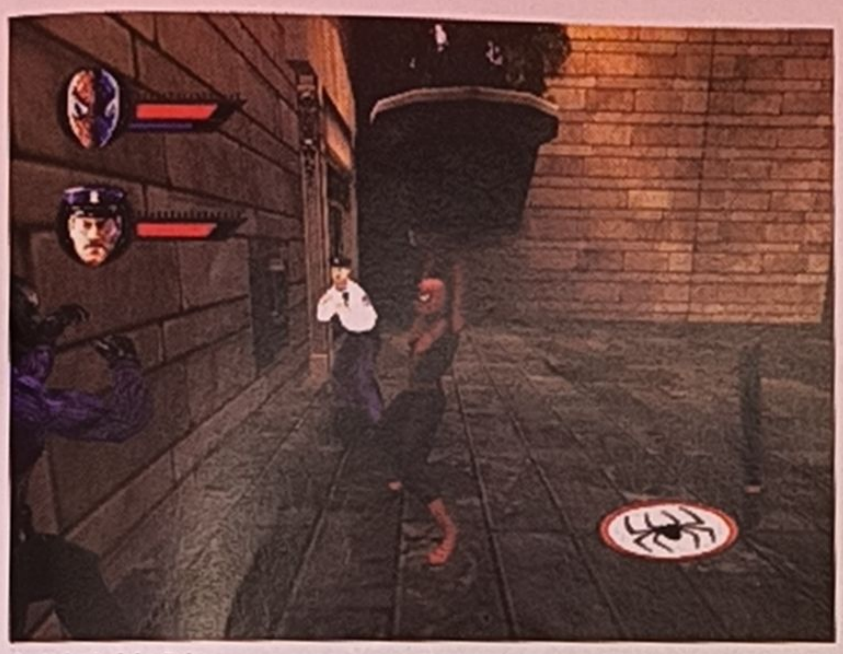
Igra Resident Evil 3: Nemesis
Igra Chicken Run

Več informacij o darilih poiščite na naši spletni strani.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Activision Treyarch **www.activision.com**

Film je podrl rekorde gledanosti. Ali mu lahko igra sledi z uspešnostjo?



Ja, to bo bolelo. Zelo.

Potrebuje PIII-500, 128Mb, 3D kartica z 32Mb
Želi PIII-700, 256Mb, 3D kartica s 64Mb

Zanimiv fante, tale Spider-man. En dan navaden "niko i ništa", drugi dan pa ga piči zmutiran pajek in - nov superjunak je rojen! Kot se za vsakega junaka spodobi, je tudi ta začel svoje zvezdniško življenje v stripih. Za razliko od mnogih pa se s tem ni zadovoljil. Prodrl je še na filmska platna in tudi tam ponovil uspeh. A ker je pač nagnjen k pretiravanju, se je moral preseliti še na našega bež ljubljenčka. V zelo kratkem času nam poskuša že drugič s pomočjo PC igre omrežiti srca in se prikrasti na naše trde diske. Prvič ni bil preveč prepričljiv. Ampak, kdo pa je takrat sploh želel igrati igro s Spider-manom v glavni vlogi. Ali mu lahko uspe sedaj, ko ves svet govori o njem?

Lepota v gibanju

Že v prvih trenutkih igranja boste opazili, da so se tokrat razvijalci resnično potrudili na grafičnem področju. Vse je izdelano izjemno natančno in bo godilo vašim izbirčnim očem – tako v notranjih, kot tudi v zunanjih stopnjah. Slednje vas bodo še posebno očarale, saj boste tokrat prvič dejansko videli promet, ki se odvija pod vami, pa tudi tiste povsod prisotne megle ne bo več.

Vendar ušesa ne bodo imela razloga, da bi bila ljubosumna. Glasba in glas se lepo ujemata z igro, pa še izjave Pajkiča imajo veliko mero humorja. Začetni vtisi so torej dobri, ampak ko ugotovite, kako zadeva izgleda, boste želeli preveriti sposobnosti vašega moža-pajka. Ustvarjalci so se pri tem držali gesla - kar lahko stori Pajkič, lahko stori tudi igralec. Dobra ideja, ki pa žal ni v celoti uspela. Sicer boste res lahko uganjali najbolj raznovrstne norčije, ki jih obvlada naš stripovski junak, vendar boste za Spidyjeve spretnosti potrebovali kar 15 (če upoštevam kamero) tipk. Vendar naj vam ne bo žal muk – ko se zadeve navadite, boste nad igralnostjo najbrž popolnoma navdušeni. Naj grafika, naj zvok, naj igralnost - izražali se boste v samih superlativih, ko pa se bo začetna zanesenost nekoliko unesla, boste zagotovo začeli opažati še kaj drugega, kar pa vas bo postavilo na realna tla.

Mi smo dobri, torej mora biti on zloben. Nikar ga ne "šparajte".

Spidy v sodelovanju s slovensko policijo.

Pajkič je v prostem času dostavljavec rož.

Ovire so!

Kljub vsem trikom, ki jih boste obvladali (večino jih boste žal izvedli, ne da bi vedeli kako) vaše delo ne bo mačji kašelj. Na poti vam namreč stoji kopica sovražnikov z najrazličnejšimi grdobijami. Najprej boste spoznali množico običajnih človeških osebkov brez pameti in z nenavadno željo po pretepanju. Vsepovsod jih kar mrgoli, a ker ste pač po poklicu superjunak, vam ne bodo kar tako prišli do živega. Za njimi pridejo na vrsto težki kalibri – nekakšni šefi stopenj. Sem spadajo tisti zeleni možicelj z grdim frisom (Zeleni škrat) Jastreb, Šoker ... Tile so spoštovanja vredni, vendar se jih je z nekaj spretnimi potezami mogoče znebiti.

In kaj je torej vaša najhujša nočna mora? Za najhujšega nasprotnika razglašam ... kamero! Da, bojte se popolnoma neuporabnega in skrajno nerodnega pogleda. Vse druge ovire bo vaš Spidy s svojimi neverjetnimi sposobnostmi že kako premagal, ampak to pa je preveč celo zanj. Pogled vam bo znal ponagajati na praktično vsakem koraku in največkrat se boste vprašali: "Kaj hudiča se sploh dogaja okoli mene?!" To postane še toliko bolj nadležno ob dejstvu da *Spider-man: The Movie*, ne pozna shranjevanja položaja. Če torej storite konec, boste morali stopnjo začeti znova. Nadležno, pravilno ugibate. Verjetno so hoteli avtorji s tem podaljšati nekoliko kratko igralno izkušnjo. To jim sicer uspe, vendar s tem začnejo ubijati najpomembnejšo stvar – igralnost.

Če potegnem črto – igra je dobra, vendar pa ima nekaj napak, ki ji preprečijo da bi dosegla sam vrh odličnosti. Če vam je bil film (ali pa vsaj Spidy) všeč in se navdušujete nad opisanim konceptom, le pot pod noge in v bližnjo trgovino. V nasprotnem primeru dvakrat premislite, ali lahko svoj denar porabite za kaj primernejšega – že tokratna številka je polna najrazličnejših priporočil.

Tomaž Bartolj

BONBONČKI

V igri se skriva še kup drobnarij, ki popestrijo igralno izkušnjo. Omembe vreden je vsekakor odličen humor, ki vas bo večkrat pripravil do smeha. Pravzaprav je ta element tako močan, da sem samo zaradi njega do konca odigral vadbene misije. V igri je tudi veliko zračnih dvobojev, ki so dobro izvedeni in so med boljšimi domislicami celotne igre. Zanimivo pa je tudi zbiranje točk, s katerimi potem odklepate kostume, filmčke, podigre ...

Kaj me gledate?! Ena mojih prvih zadolžitev pri PCF je prišla s strani Aljoše – »Prinesi mi nove gume!«

>>*Spider-man: The Movie*, ne pozna shranjevanja položaja.

PCF Ocena

↗ Izgled, humor, filmsko vzdušje
↙ Kamera, kamera in še enkrat kamera

VREDNO OGLEDA
Spider Man 75%
Rayman 2 90%
Rayman M 82%

"Dobra igra, ki v zvrst prinaša dobrodošle novosti, a skorajda vse uniči z obupnim pogledom."

77%

F1 2002

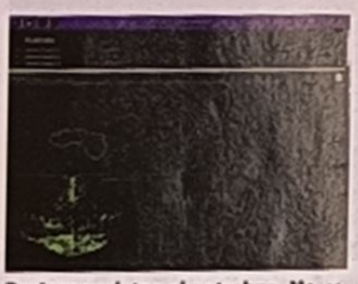
Electronic Arts Lasten **www.easportsf1.com**

Dirkanje. Ni veliko in ni pretirano brihtno. A da je? Se opravičujemo.

Ali ni sladko, kako imajo vozniki svoja imena zapisana na čeladah? Zanima nas, če jih imajo tudi na pižamah ...

Verjeti nam boste morali na besedo, da smo tukaj vozili zelo, zelo hitro. Za pravi učinek stresite stran.

Poglejte, neumna blondinka z velikim oprsjem. Tega pa v računalniških igrah ne srečate pogosto, kaj?



Razlaga verjetno ni potrebna. No, v resnici predvidevamo, da podrobne nastavitve telemetrije preskoči 99% igralcev tovrstnih iger.

Privzeti pogled vas postavi izven kabine, vendar lahko kamero premikate po volji.

Potrebuje PII-400, 128 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi PIII-500, 256 Mb

Letni časi prihajajo in odhajajo, vendar lahko vsako leto računate na dve zadevi: EA bo izdal novo različico *FIFE* in *F1*. Tukaj je torej povsem novi *F1 2002*, prva simulacija, ki vsebuje popolno sezono 2002, vse skupaj pa nosi uradno licenco FIE. in to ni nič prav šokantnega; več ali manj gre za nadgradnjo lanske igre. Gospodje Schumacher, Villeneuve, Coulthard in ostali so tukaj, skupaj z novinci, kot je Mark Webber. Grafični pogon ustreza standardu DirectX 8.1 (vključno s spremenljivim vremenom), izboljšana sta zaznavanje trkov in fizika, na koncu pa je bil nanesen še sloj loščila.

Drugače pa gre za povsem običajno zadevo: izberite testiranje, eno samo dirko ali prvenstvo, odločite se za moštvo in voznika in čas je za start. Čeprav je stvar namenjena bolj zahtevnemu igralcu, pa je *F1* mogoče igrati kot arkadno dirkalno igro: preprosto vključite vsa vozniška pomagala in že lahko zmagate z zavezanimi očmi. Vendar pa to ni, kakor ugibate, bog ve kako zabavno.

>>Izboljšana je bila fizika, na koncu pa so nanesli še sloj loščila.

Hitreje in močneje

Natanko tako – simulacije Formule 1 z uradno licenco pač ne kupite, če se želite le malce poigrati, zato so možnosti za nastavljanje bolida izčrpne. No, morda bi bilo zabavno vključiti vsa pomagala razen neranljivosti in si ogledati, koliko škode prenese bolid, preden spusti dušo. Zaenkrat nam je uspelo izgubiti krilca in obe sprednji pnevmatiki, vendar smo še vedno uspešno šepali po stezi. Ure in ure zabave.

Kje smo že ostali? Oh da, nastavljanje. Svoje nastavitve lahko pološčite do zadnje podrobnosti, saj so na voljo različne kategorije, kot so prestavna razmerja, višina bolida in vzmetenje, blažilniki, pritisk v pnevmatikah in tako naprej. Za vsako stezo lahko posnamete posamezne nastavitve.

Za resnične navdušence so razvijalci priskrbeli telemetrijo, ki zabeleži podatke, ki med dirko prihajajo iz vašega bolida (kot v resničnem življenju), nato pa vam to predstavijo kot grozljiv nabor grafov in števil. Dovolj, da zadovolji najhujše zagrizence?

Lovorike

Grafika in učinki so zelo dobro izvedeni, kot bi pač pričakovali od sodobne igre, vendar nikoli ne dosežejo stopnje presunljivega. Zato pa boste vsako stezo takoj prepoznali, saj so se razvijalci zares posvetili vsem podrobnostim, obenem pa so nas napadli z majhnimi bonbončki, kot so sledovi zaviranja, ki ostanejo na stezi. Seveda so najpomembnejši del vsake dirkalne simulacije bolidi in nanje so pri EA lahko ponosni – vsak bolid je čudovito predstavljen z vsemi pravimi reklamnimi napisi, vozniki pa se nagibajo, ko sile G postanejo premočne.

Žal komentar ni najboljši, saj prihaja v obliki tipa, ki daje občutek, kot da gre za nekoga, ki komentira predstavitveni video, povrhu pa je vse skupaj še ponavljajoče.

Tako kot pri že omenjeni *FIFI*, vedno veste, kaj lahko pričakujete od *F1* in tudi ta inkarnacija ne razočara. Gre za solidno, pološčeno simulacijo, ki ima v sebi dovolj življenja, da vas bo zabavala celo leto (še posebej zato, ker lahko svoje uvrstitve naložite na internet). Dobro, kakšnih strašanskih izboljšav ni opaziti, pravkar pa je izšlo tudi nadaljevanje ultimativne simulacije, ki je občutno boljša, a če ste fanatičen navdušenec nad dirkalnimi simulacijami, boste morda celo želeli imeti obe. Morda.

Ed Ricketts

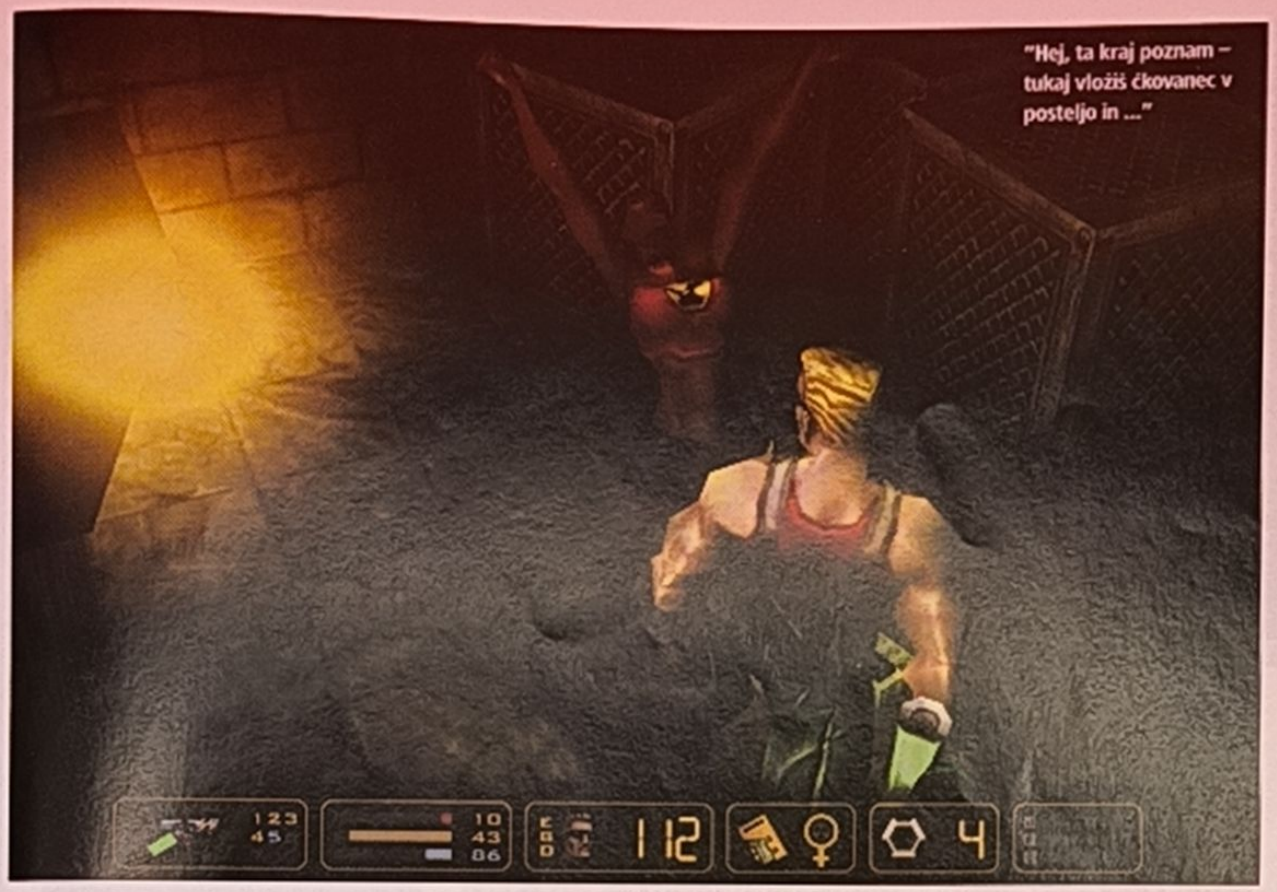
PCFOcena

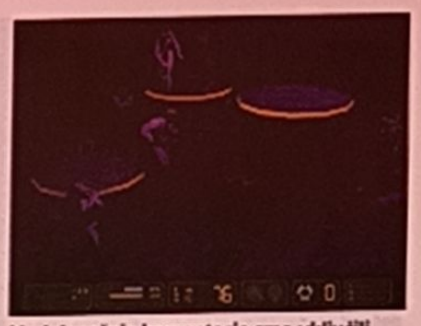
↗ Podrobna, avtentična in kompetentna
↙ Pravzaprav ne ponuja nič novega

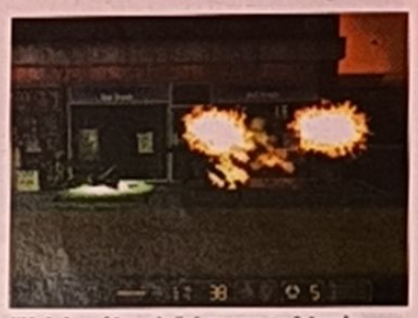
VREDNO OGLEDA
F1 World Grand Prix 59%
F1 2001 61%
Grand Prix 4 92%

»Če vam ni ime Geoff Crammond, lahko s simulacijo dirkanja storite samo toliko ... Očitno.«

78%




Med današnje komentarje smo vključili nekaj Dukovih najbolj znanih: "Obožujem velike puške in ne znam lagati."


"Nekdo mi bo plačal za vso to iskanje presnetih ključev."

"Svinjina – tista druga vrsta belega mesa."

DUKE NUKEM
THE MANHATTAN PROJECT

Ubi Soft Sunstorm Interactive **www.dukenukemmp.com**

Dolgo pričakovana vrnitev najbolj divjega stereotipa na PC-ju, toda kaj so tiste ploščadi?

Potrebuje PII-350, 64 Mb, 3D kartica z 8 Mb
Želi PIII-600, 128 Mb, 3D kartica z 32 Mb

Kakšna predrznost. Ko imate svet na vrvici in vsi vročično pričakujejo tisto huronsko prvoosebno strelsko igro, ki jo prelagate že več kot pol desetletja, pa ljubiteljem ponudite ploščadno igro in upate, da jih bo zadovoljila.

Za tiste generacije, ki ste bile rojene po njegovi zadnji inkarnaciji na PC-ju, je *Duke Nukem* poskočen protistrup za *Quake*, *Doome*, *Medal of Honour*, *Counter-Strike*, *Maxe Payne* tega sveta – ali katero koli drugo strelsko igro, ki se je lahko spomnite. Vsak krvav uboj pospremi humor v slogu Arnija, dosedanje igre v seriji pa so bile posejane s pomanjkljivo oblečenimi deklinami, ki se Duku mečejo pred noge, pa čeprav njegova vojaška pričeska, ozko prilegajoč se telovnik in njegova ljubezen do velikanskih položčenih kosov orožja nakazujejo, da takšne deklice niso njegova prioriteta.

Vzporedno vesolje

Duke je svoje življenje pričel kot 2D, 8-bitna ploščadna igra, ki se je pomikala na stran – torej obvezen del shareware zbirke vsakega računalničarja. Nekje na poti se je razvil v prvoosebno igro in svet se je hitro zaljubil vanj. *The Manhattan Project* je vrnitev v njegovo otroštvo: delno nostalgičen, delno ciničen ter na splošno bizaren. Igrate ga v 2D, vendar vsebuje 3D grafiko – gre za vrsto igre, ki bi jo pričakovali na GameBoyu naslednje generacije. 2D element – premikate se lahko le naprej in nazaj, skoraj nikoli poprek, tako da vas sovražnik, ki stoji vzporedno z vami ne napade – je pravzaprav del strategije. Duke lahko občasno tudi zavija okrog oglov in teče preko mostov, da lahko doseže nov del mape, ki teče vzporedno z že premaganim delom, dokončanje nekaterih stopenj pa je odvisno povsem od vaše sposobnosti poiskati vzporedno pot.

Poleg vsega skupaj Duke teče, Duke skače in Duke strelja – to je nekako vse. Zato pa je čudaško nalezljiv, saj sledi klasičnemu arkadnemu konceptu, ki ne sme nikoli biti dolgočasen. Prvih nekaj stopenj razočara, ker pač vsi sovražniki streljajo predvidljivo, vendar pa nenaden pojav velikanskega, rakete pljuvajočega helikopterja, dokazuje, da razvijalci te igre niso izdelali le zato, da bi jo igrali sami.

Tožeči pujski

Baraža stopenj in bitke s šefi so le del vseh lepot ploščadnih iger: bojevanje z velikanskim hroščem na vrhu premikajočega se vlaka, kung fu mačke ... Je ceneno, je neinovativno in je grebljica v oči vsakomur, ki meni, da bi morale biti PC igre smrtno resne.

Veliko ljudi bo takšen koncept sovražilo – vendar pa ti ne dojemajo bistva. Če ne bi bilo iger te sorte, potem nihče od nas danes ne bi bil igralec. Dukove slabe šale, popolna zaverovanost vase in grozljivo velika orožja ga naredijo za popolno ikono strelskih iger iz preteklosti.

Alec Meer

PCFOcena

↗ Čista katarza
↙ Niti kančka inovacije

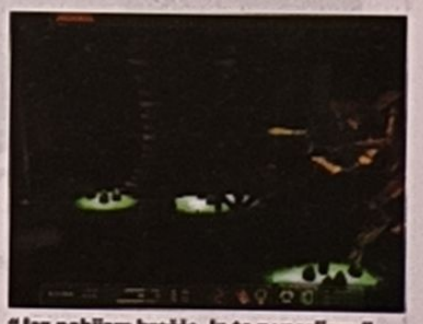
VREDNO OGLEDA
Duke Nukem 3D 82%
Max Payne 90%
Spider-Man: The Movie 77%

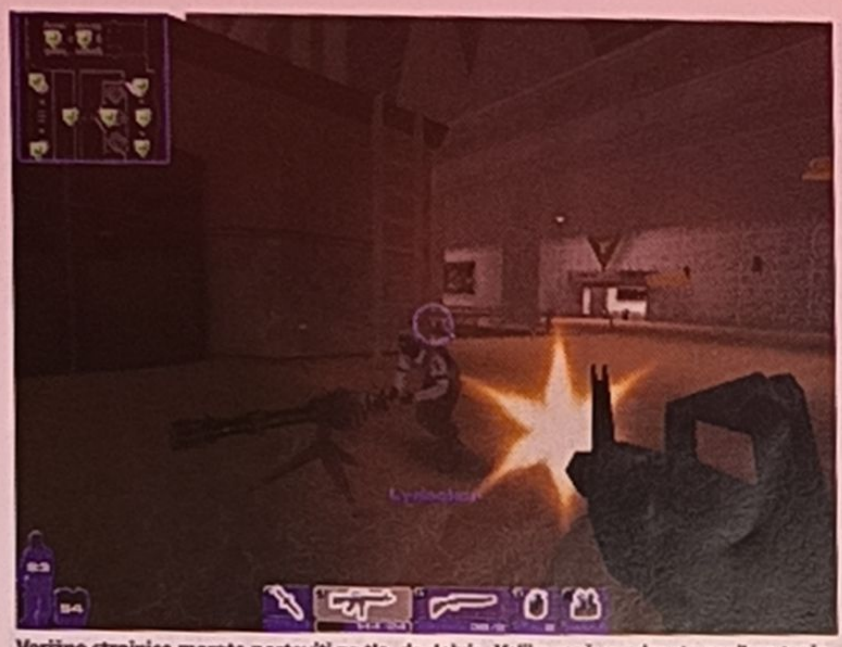
"Nasilna, neumna in staromodna, vendar briljantno nalezljiva."

78%

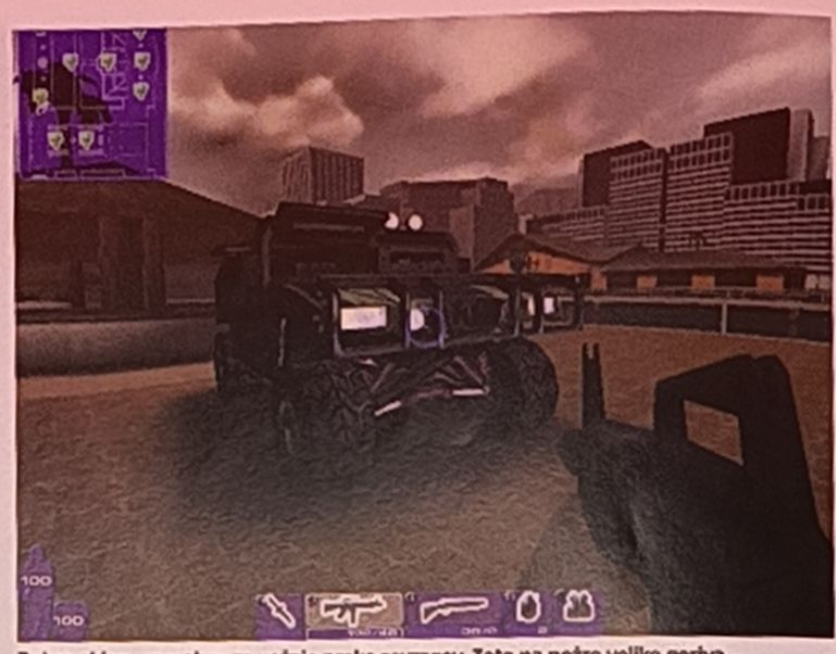
Menimo, da komentar ni potreben.

>>Veliko ljudi bo takšen koncept sovražilo – vendar pa ti ne dojemajo bistva.


"Jaz pobijam hrošče. In to z veseljem."



Verižno strojnico morate postaviti na tla, da deluje. Velika moč, vendar ste negibna tarča.



Dober oklep, uporaben za vožnjo preko sovragov. Zato pa požre veliko goriva ...

Oh da, ostrostrelska puška. Vendar je z njotežko meriti in bojna moč ni velika. Ne maramo je.

MOBILE FORCES

Rage Real Time Worlds **www.mobileforces.com**

Ker statične sile ne bi imele prav velikega smisla.

Potrebuje PII-450, 128 Mb, 3D kartica s 32 Mb

Želi PIII-700, 256 Mb

To je prvi Ragov poskus zvabiti horde online igralcev stran od *Counter Strika*, kajne? Zdi se, da že vsakdo poskuša izdelati svoj *Counter Strike* in vsakič znova se nam zazdi, da ne zadenejo bistva. Vse skupaj ni delovalo pri *Global Ops* in nismo najbolj prepričani, da bo dotični igri šlo kaj bolje.

Prva svetla stran je, da *Mobile Forces* v pogon *Unreal Tournament* uvaja vozila. Vendar daje igra občutek *UT* moda, v katerega so prisilno vstavili vozila. Sicer zelo dobro izdelanega *UT* moda, a vseeno samo moda, saj je občutiti pomanjkanje prave predstavitve. Še posebej so primitivni meniji in izgledajo, kot da bi jih skrpali v nekaj minutah. Slab začetek.

>> Ko se vam mudi v boj, zbiranje orožja prav nadležno.

Skrivnostne variacije

Naslednji na seznamu so slogi igranja in tudi tukaj ni posebnih presenečenj. Deathmatch in team deathmatch poskrbita za nenavdahnjen začetek, sledi CTF, kateremu so za petami serije variacij preizkušene formule. Le en način zares uporabi edino prednost *Mobile Forces* – vozila – in to je običajen CTF z eno zastavo, kjer morate najti prikolico z bombo in jo odpeljati v nasprotnikovo bazo.

Z različnimi buggiji, humveeji in tovornjaki se boste sicer zelo zabavali, vsi izgledajo čudovito in se obnašajo realistično, vedno pa imate na voljo možnost da sovraga hladnokrvno povozite, v kolikor pa na vas pričnejo streljati iz kakšnega kamufliranega gnezda, lahko izskočite iz kabine in vozilo uporabite kot kritje. Kljub vsemu pa imate še vedno občutek, kot da se je nekomu pri Ragu posvetilo, da bi bilo dobro narediti prvoosebno igro s kopico vozil, vendar si nihče ni vzel dovolj časa, da bi premislil, kakšne zanimive stvari bi lahko z njimi počeli. Večinoma jih boste uporabljali za hitre umike.

Smo to že videli?

Če pustimo vozila ob strani, je poglavitna inovacija *Mobile Forces* način, s katerim lahko nabildate svojo orožarno. Imate določeno število mest, v katera lahko spravite orožje, oklep in zdravje, seveda pa večja orožja zavzamejo več prostora.

Zanimiva zadeva, ki pa zna biti nadležna, ko se želite na hitro vrniti v boj. Po samem načinu bojevanja se le malo razlikuje od *Counter Strika*, *UT* ali *Q3A*. No, seveda so tukaj vozila, ampak glede na vseeno ne tako pološčeno igralnost kot pri omenjenih treh, se morate vprašati, ali je to dovolj, da vas popelje po poti užitkov? Mislimo da ne.

Jim McCauley

>>BOMBARDIRANJE BAZE

Način Trailer najbolje izrabi drugače slabo izrabljena vozila v *Mobile Forces*.

01 Dobro, gre za CTF z eno zastavo – eh, pardon, bombo. Super, kaj? Najprej poiščite svojo bombo. Nasprotniki so prvi prišli do nje, zato se bo treba boriti.

02 Ste dobili bombo? Potem odbrzite v sovražnikovo bazo. Najverjetneje vas ne bodo kar tako spustili vanjo, vendar pa imate vi kamion z veliko bombo na njem. Enostavno peljite skozi njih.

03 Po poti se nikar pretirano ne poškodujte ali pa bo bombo prezgodaj razneslo. Če se vam posreči zapeljati v bazo, izskočite iz tovornjaka in bežite v zaklon. Zmaga!

PCFOcena

↗ Spodobna, atraktivna prvoosebna igra z vozili
↙ Izgleda kot amaterski dodatek

VREDNO OGLEDA
Unreal Tournament 92%
Quake 3 Arena 94%
Counter-Strike 94%

»*UT* z vozili in prikousom *CS*. In to ni tako dobro, kot zveni.«

74%

STEALTH COMBAT

Cryo Triggerlab **www.stealth-combat.com**

»Major Tom glavnemu štabu ... Nekaj je za vami!«

Potrebuje PII-350, 32 Mb
Želi PII-800, 128 Mb, 3D kartico z 32 Mb

Presenetljivo prijetna priredba prvoosebne strelske tematike, *Stealth Combat* ne predstavlja le brezglavega streljanja. Dobro, sicer vsebuje dovolj bombastičnega sesuvanja, vendar se boste v prvih misijah naučili prednosti prikritosti. Potem ko prevzamete vlogo zahodnih ali vzhodnih sil, ste postavljeni v serijo misij, ki govorijo o vzdrževanju svetovnega miru. To dosežete s pomočjo kopenskih vozil ali zračnih enot.

Pogled iz notranjosti je v večjo pomoč, ko se znajdete v zraku.

Misije, ki vključujejo tihotapljenje v sovražnikovo bazo in ne le neumnega uničevanja, so zelo osvežujoče. Uničevanje reflektorjev in skrivanje za hangarjem, medtem ko sovražnikove patrulje vozijo mimo, prikličejo v spomin prijetne trenutke ob gledanju filmov o Jamesu Bondu, še posebej ker klimaks bitke predstavlja vaš pobeg, medtem ko povsod okoli vas odmevajo streli. Vendar pa povečini prikritost sploh ni potrebna in tukaj se pojavijo prve razpoke.

Nadzor ni tako tekoč kot bi lahko bil in celo na najlažji stopnji sovražnik ne odpušča. V nekaterih misijah lahko nadzorujete celo dodatne sile, ki so v veliko pomoč. Sicer ne gre za najbolj bistre vojake, vendar pa so spodoben nasprotnik in to je običajno dovolj – samo nikar ne pričakujte resne taktike iz strateških iger.

V kar precej misijah ne smete pritegniti nasprotnikove pozornosti ... Pišuka!

Žal *Stealth Combat* šepa za svojimi sodobniki, kot so *Incoming Forces, Ground Control* ali kriminalno necenjeni, a odličen *Hostile Waters*, zato ne prinaša nič, zaradi česar bi bili posebej navdušeni. Če so vam prej omenjeni naslovi zanimivi in ste jih preigrali počez, potem jo poizkusite, drugače pa naj gre neopažena mimo vas. **PCF**

PCFOcena

↗ Nekaj zanimivih misij
↙ Kopira, nič kaj posebnega

»Spodobna, čeprav ne vrhunska strelska akcija.«

65%

THE ITALIAN JOB

SCi Pixelogic **www.sci.co.uk**

Michael Caine je dobil svojo prvo igro.

Potrebuje PII 300, 64 Mb RAM, 3D kartico
Želi 128 Mb RAM, 16 Mb 3D kartico

Ideja sploh ni slaba. Kupiš licenco za enega zimzelenih filmov prejšnjega stoletja (glede na starost zadeve, jih le-ta gotovo ni stala veliko), uporabiš njegove najboljše dele (dirkanje z Miniji) ter vse skupaj ustvariš kot klasično kopijo dirkalne arkade *Driver*, ki nas je navdušila pred leti. Vendar ima najnovejša igra iz studiev ustvarjalcev *Carmageddona* dve večji težavi. Kot prvo, gre za neposredno predelavo s sedaj že umirajoče konzole PlayStation (PSOne, lepo prosim) in kot drugo, ni kaj prida.

Glavna sestavina igre je osnovni način igranja skozi "zgodbo". Oglejte si uvodno animacijo, odigrajte arkadni del, neuspešno ga končajte in se vrnite na isto animacijo, ki je ne morete preskočiti in si jo morate ogledovati vedno znova. Dirke se sicer odvijajo v mestih, vendar so avtorji ponavadi izbirali bolj dolgočasne poti, istočasno pa vam za razliko od *Midtown Madnessa* igra ne ponuja mini zemljevida, ki bi vam pomagal pri navigaciji. Tukaj so sicer puščice, ki pa vas bodo ponavadi žal speljale v napačne smeri.

Zaznavanje trkov je katastrofalno, igra je polna hroščev, avtomobili pa se vozijo naokrog, ne da bi uporabljali kakršno koli zdravo logiko. Tako boste priča neštetim situacijam, ko navidezni vozniki zavijajo pred vas v najbolj nepotrebnih trenutkih ter šofirajo ne glede na potek prometa okrog njih. Kar zadeva grafiko, smo verjetno dovolj povedali že s tem, ko smo navedli dejstvo, da gre za neposredno konverzijo s Sonyjeve prve konzole – tehnologija zanjo je stara že sedem let, zaboga. Pogled je prikovan za avtomobil in ga ni mogoče spreminjati, poškodbe na vozilih niso vidne, včasih pa bo zadostoval že en sam udarec, da se razletite na kose.

Edina stopnja, ki jo je vredno igrati, je tista, ki temelji na samem filmu. Škoda za ostale.

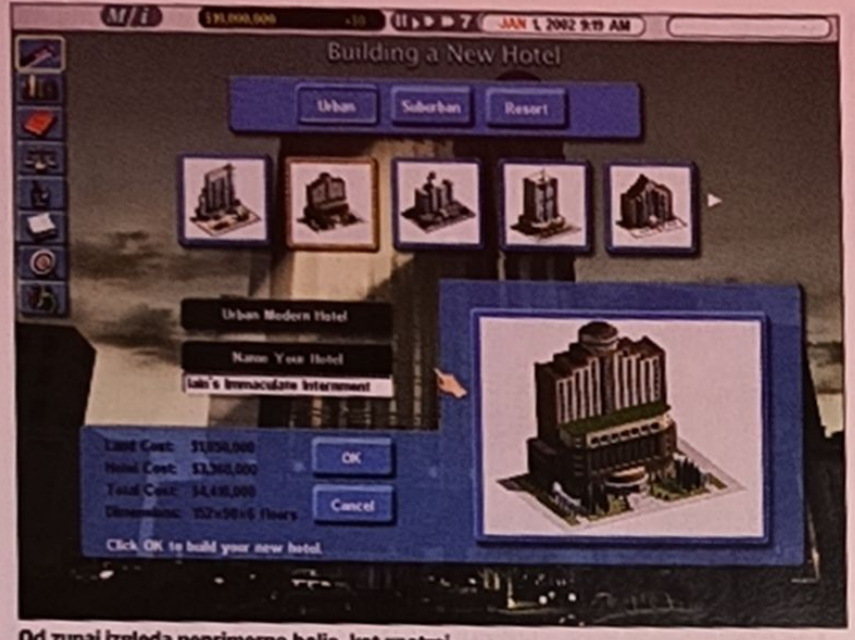
Ob velikem številu dirkalnih iger in dejstvu, da sta *Midtown Madness* in *Driver* na voljo za nekajkrat nižjo ceno, preprosto ne vidimo razloga, da bi se kdo želel lotiti *The Italian Joba*, Michaelu Cainu in licenci navkljub. **PCF**

PCFOcena

↗ Dirkalna igra, dober koncept
↙ Slaba izpeljava, zastarela grafika

Polna hroščev in z neodpustljivimi napakami za sodobno dirkalno igro.

49%



Od zunaj izgleda neprimerno bolje, kot znotraj.

HOTEL GIANT

JoWood Lasten **www.hotelgiant.com**

Hajli, hajlo, plački izgubili voljo so vso...

Potrebuje PII-350, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D kartica
Želi PII-500

Tisti z boljšim spominom se boste mogoče spomnili davnega izida *Sim* naslova, imenovanega *Sim Tower*. Njegovi zlati dnevi so sedaj že davno minili, in to do take mere, da ga ni mogoče niti sneti s kake spletne strani, ki ponuja freeware programe in ki veselo gostijo prenekaterega njegovega vrstnika. *Sim Tower* je oklestil celoten *Sim City* v upravljanje enega samega stolpa, kjer so dvigala nadomestila ceste in ste lahko gradili stanovanja namesto hiš. Nekaj podobnega pričakujte od *Hotel Giant*.

Po namestitvi so se naše sanje o hotelskem epu, pisanih, visokih zlatih sobanah, polnih luksuznih sob, razblinile kot milnat mehurček. Očitno nam le ni bilo namenjeno, da bi se lotili elektronske različice Hiltona.

Hotel Giant je na trenutke precej podoben *The Sims*, še posebej, ko pričakate prve goste, ki se pričnejo pritoževati nad vsem mogočim (in nemogočim). Pred tem je vaša naloga hotel napolniti s kar največ sobami in možnostmi. Vsako nadstropje lahko oblikujete čisto po svoje in tudi sobe lahko individualno urejate ali pa obliko preprosto kopirate na vse ostale. Slednja možnost je še posebej dobrodošla, če bi radi štiri nadstropja napolnili z identičnimi cenenimi sobami. Na žalost pa je oblikovanje sob zamudno

Med gradnjo si lahko pomagate z mrežo – nepogrešljivo pri urejanju sob.

in težavno opravilo zaradi kopice menijev in prevelikih možnosti izbire (koliko različnih izgledov postelj si sploh želimo?), katerih uporaba je malce nerodna. Tudi rezultati vas ne bodo pretirano navdušili, predvsem zaradi precej grdega teksturiranja.

Glavna pomanjkljivost pa je ta, da se cela zadeva igra kot domače opravilo, namesto kot zabava. Knjigovodstvo, najemanje in odpuščanje ljudi in osrečevanje strank je le za korak oddaljeno od postavljanja kljukic v kvadratke na kakšnem obrazcu in kaj hitro potonete v močvirju vsakdanjosti. Malo je iger, po igranju katerih bi potrebovali počitnice. *Hotel Giant* je ena takih in ne poseduje niti dveh zvezdic zabavnosti. **PCF**

PCFOcena

↗ Klasični management
↙ Nerazburljiva, kompleksna, grda

"Plehka in boleče dolgočasna – ima globino, a ni zabavna." **48%**

>>PONOVNI IZIDI

Znova so tukaj

Zaupajte nam, da vam bo dala kar nekaj dni zabave.

Za čudno navado stanja v vrstah lahko krivite kar Rimljane.

SACRIFICE

4.000 SIT Virgin

Realnočasovne strategije, kaj? Znajo biti dolgočasne – vsi tisti tanki, pehotniki in vojašnice, dan za dnem ista pesem. Še dobro, da so nam Shiny Entertainment poklonili bizarni *Sacrifice* – domišljijsko strategijo epskih razsežnosti. Seveda gre za vojne med bogovi, za dobro mero pa je navrženo še ubiranje duš. Še po dveh letih je krasna in odličen nakup.

↗ Domiselna, zanimiva
↙ Zmeden nadzorni sistem

"Junaško ustvarjalen RTS – dajte mu še eno priložnost." **85%**

CAESAR 3

2.500 SIT Sold Out

Ta vrsta zgodovinskih strategij je bila noro popularna pred približno štirimi leti, kar dosti pove o današnji mladini (bla, bla...). Kakor koli že, rimska kultura je bila nedvomno bogata in predstavlja neusahljiv vir idej za tovrstne igre. Za današnje razmere je grafika malce bolj okorne sorte, a gre še vedno za zasvojljivo igro, ki vam bo za to ceno dala vetra.

↗ Podrobna in zanimiva
↙ Manjka ji akcije

"Ni več rosno mlada, a je vseeno vredna vsakega tolarja." **78%**

Cementne bradavičke so bile zadnja moda leta 4 pr. n. š.

Kapitanov dnevnik: Spock me je čudno pogledal.

PHARAOH

2.500 SIT Sold Out

Če vam Rimljani niso všeč, kaj boste potrem porekli na Egipčane? Seveda gre za vsakdanji despotizem, ko je usoda mesta v vaših rokah. Za uspeh boste morali uravnovesiti vse, od oskrbe z vodo, do vojakov s smešnimi pokrivali. Zelo počasna in prav nesramno podobna *Caesarju 3*, a še vedno neverjetno zabavna za ta denar.

↗ Velikopotezna, dobra grafika
↙ Neoriginalna

"Manjka ji izvirnosti, a gre še vedno za odlično igro." **82%**

STAR TREK: ORION PIRATES

4.000 SIT Virgin

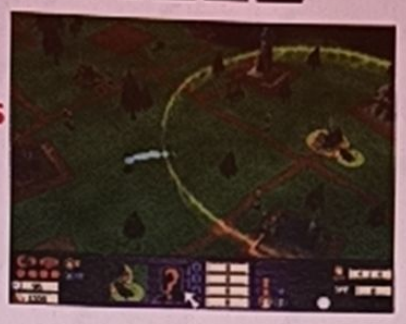
Še ena nezanimiva trekijevska zadeva, tokrat v obliki dodatka za nezanimiv *Starfleet Command II*. Borite se z nezemljani v nezanimivih vesoljskih ladjah in ukazujete z nezanimivega poveljniškega mosta. Potem pa se odpravite spat v nezanimivo posteljo, ker vas niti najmanj ne zanima, da bi še igrali.

↗ Podrobnosti polna zabava za fanatike
↙ Dolgočasna in preveč komplicirana

"Še ena neuspela igra Star Trek." **44%**

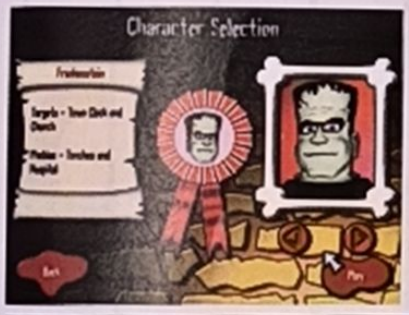
MONSTERVILLE

Cryo Dreamcatcher Int
www.dream-catchergames.com/games



Kljub prvemu vtisu nima *Monsterville* nič skupnega s Pixarjevo uspešnico *Monsters Inc.* Pravzaprav gre za antiterno duhoviti, izvirni in razburljivi animirani mojstrovini, saj je igranje *Monstervilla* izkušnja, podobna štetju zrnc peska ali prežvekovanju sponic je neprijetna, nezadovoljiva in je nikakor nočete ponoviti.

Cilj je izbrati zlobneža v slogu B-filmov in ga povesti v volilno zmago v majhnem mestecu, kar boste dosegli z zavzetjem ključnih zgradb, višanjem podpore javnosti in grajenjem zgradb, ki vam bodo v pomoč na vašem pohodu. Med like spadajo Frankensteinova pošast, Drakula in Notredamski grbavi zvonar Quasimodo, scenografija pa odseva klišejsko grozljivo atmosfero petdesetih. Čeprav imajo liki specifične prednosti in fobije, med njimi ni bistvene razlike, tako da je proces izbire popolnoma nepotreben. Podporo javnosti pridobivate na neumen arkadni način, tako da tudi igralnosti ne moremo prisoliti pozitivne ocene. *Monsterville* ne ponuja nikakršnega izziva, razburljivosti ali strategije, tako da lahko govorimo o *Plan 9 from Outer Space* PC igri. **PCF**



PCFOcena

↗ Hmm, naj lažemo?
↙ Nezanimiva in počasna

»Nenavdahnjena in počasna. Grozljiva igralna izkušnja, ki se ji ne želite niti približati.«

16%

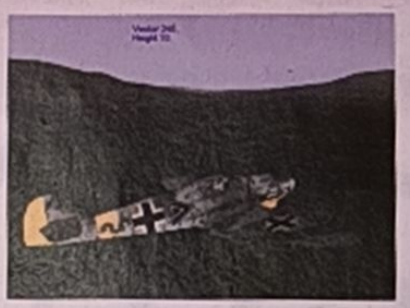
EASTERN THUNDER

Just Flight Lasten **www.justflight.com**

Eastern Thunder k odličnemu *Il-2 Sturmoviku* doda le 28 misij, zato je strošek 7 tisočakov težko upravičiti. Še posebej zato, ker je igri že priložen urejevalnik misij. V čem je torej trik?

Zadeva poteka v letih 1943–45, za vsako stran pa lahko v kampanji ali posamično odigrate 14 scenarijev. Pokrite so osnove katere koli simulacije letenja s tematiko 2. sv. vojne, saj spremljevalne in prestrezniške naloge dopolnjujejo napadi in obramba zemeljskih ciljev. Ker se *Eastern Thunder* popolnoma podreja historični operaciji Barbarossa, vsi upi na nelinearnost propadejo, kar postavlja smiselnost tega dodatka pod vprašaj.

No, poleg misij nam ponujajo še pet preoblek in dva popravka za *Il-2*, vendar tudi te brez težav najdete na internetu. In ker govorimo o zimskih stepah, je jasno, da grafika ni doživela večjih sprememb. Bombardiranje Berlina je verjetno največji antiklimaks, saj vanj enostavno »padete«, brez predhodnih spopadov. Žal *Eastern Thunder* k igri ne prispeva nič bistvenega, zato nanj kar lepo pozabite. **PCF**



PCFVerdict

↗ Še vedno gre za Il-2 Sturmovik
↙ Dodatki? Razširitve? Kje?

»Dodatek k igri, ne prispeva skoraj nič.«

13%

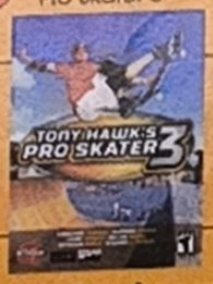
giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:

PC CD-ROM IGRE:

Grand Theft Auto 3

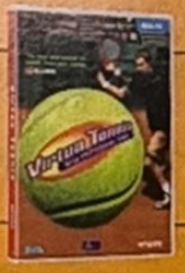
Tony Hawk's Pro Skater 3



MTV Sports: Skateboarding

Lemmings Revolution

Virtua Tennis



LEGO Creator SLO

ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing

IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

Domače brezžično omrežje

Ian Harris in **Boštjan Uršič** vam bosta pomagala vzpostaviti lastno brezžično omrežje – s srhljivimi antenami in drugimi pripomočki.

>> Pa začnimo

Navkljub še trenutni nepriljubljenosti brezžičnih omrežij pri nas, slovenskapodjetja že ponujajo marsikateri izdelek.

Allied Telesyn AT-WR2411

Lancom d.o.o., 34.544 SIT

>Pa začnimo kar s klientom za brezžična omrežja. Tokrat gre za PCMCIA kartico, zato je očitno stvar namenjena prenosnikom. Razume se z vsemi dostopnimi točkami in internetnim radiom.

Allied Telesyn AT-WL2411

Lancom d.o.o., 161.709 SIT

>Dostopna točka za profesionalce, popolnoma neodvisna od radijskih frekvenc (kar pomeni, da vaš sosed ne bo motil omrežja). Priložena so orodja za upravljanje z omrežjem. Prava stvar za velike.

Level One WAP-0001

Digital Data d.o.o., 102.337 SIT

>Mostiček, s katerim vaše klasično omrežje povežete z brezžičnimi odjemalci. Gre za napravo malce večjo od škatlice cigaret, katere domet je kakšnih 300 metrov. Le za oddaljene pisarne.

Level One WNC-0101 USB

Digital Data d.o.o., 57.096 SIT

>No, tole napravico pa pri LevelOne priporočajo kot odjemalca za prej omenjeni WAP-0001, seveda pa je uporabna za dostop do vseh brezžičnih omrežij. Notranji doseg znaša največ 30 metrov, medtem ko je zunaj desetkrat večji.

TRENDnet TEW-204UB

JAE d.o.o., pokličite

>TRENDnetov klient za brezžična omrežja, ki ga priključite na USB vrata. Klient se odlično obnese v povezavi z vsemi dostopnimi točkami, ki smo jih imeli v rokah.

>>GLEJTE, BREZ KABLOV

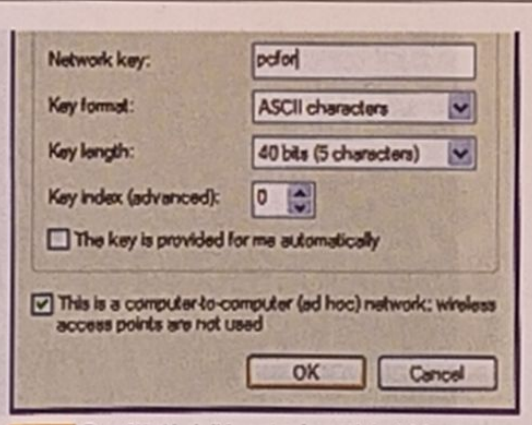
Kako postavite brezžično omrežje.

Če ste svoj čas želeli razumeti računalniška omrežja, ste se morali poglobiti v obsežne, dolgočasne knjige, nato pa ste se zaposlili v velikih družbenih podjetjih, kjer ste skrbeli za usmerjevalnike, skrite za pokvarjenimi avtomati za kavo. A nič več: brezžična omrežja so tukaj in sedaj so se omrežja iz pisarn preselila v naše dnevne sobe. Tudi prodaja je narasla – preprosto kupite opremo, jo priključite in že deluje. Preprosto kot keks.

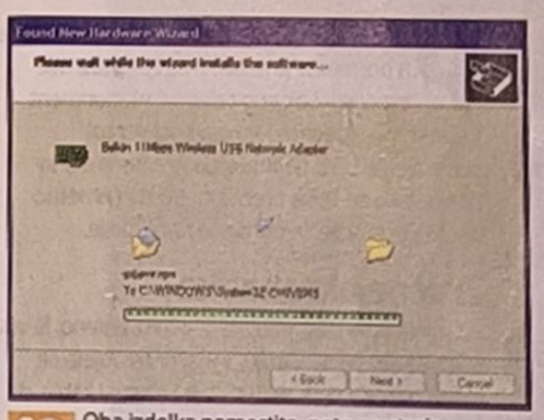
Zadetek v črno

Brezžična omrežja so priljubljena, ker imajo ljudje star PC ali prenosnik, ki bi ga radi povezali z glavnim računalnikom doma in igrali omrežne igre ali pa uporabljali aplikacije, ki omogočajo deljenje dostopa do interneta z vašim prenosnikom, družino in hišnimi ljubljenčki. Če želite biti glavni as v ulici, potem potrebujete anteno in streho, na katero jo postavite. Če želite le osnovno postavitev, potem oprema niti ni pretirano draga, pa še preprosto jo je postaviti. Zato se nam priključite na čudovitem popotovanju po svetu brezžičnih omrežij. **PCF**

>> Brezžična omrežja so tukaj in sedaj so se omrežja iz pisarn preselila v naše dnevne sobe.

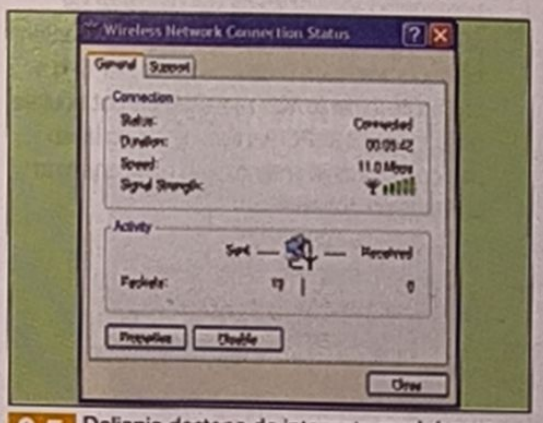


01 Brezžični izdelki so si zelo podobni. Morda so na voljo v različnih ohišjih, a če le podpirajo Wi-Fi (802.11b), potem med njimi ni niti za dlako razlike. Mi smo uporabili priključek USB in kartico PCMCIA za povezavo med prenosnikom in namiznim PC-jem.



02 Oba izdelka namestite, nato pa stroja poženite. Windows XP zatežijo za gonilnike in se prvič povežejo. Nastavitve skonfigurirate skozi majhno ikono v opravilni vrstici.

03 Starejše različice Windows same po sebi ne podpirajo naprav Wi-Fi, zato morate uporabiti orodja s CD-ja, ki ste ga našli v škatli. Ko vse skupaj deluje, boste na zaslonu videli prikazovalnik moči signala.



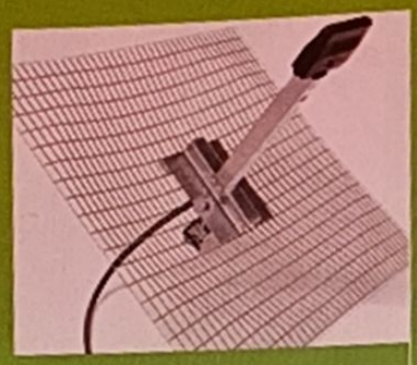
04 Deljenje dostopa do interneta med dvema PC-jema je preprosto v Windows XP, vendar se zaradi slabih navodil veliko ljudem zatakne. Modemsko povezavo je lažje vzpostaviti: nekatero programje pričakuje 56K modem.

>> Antene

Brezžični izdelki imajo majhno interno anteno. To ponavadi zadostuje za uporabo v hiši, a če želite omrežje razširiti še ven, verjetno potrebujete pravo anteno. Večina izdelkov 802.11b za domačo rabo ima domet do 150 metrov, vendar lahko z zunanjo anteno dosežete domet nekaj kilometrov. 802.11b deluje preko 2,4 GHz radijske frekvence in lahko potuje preko ovir, vendar ne brez degradacije signala. Torej za Wi-Fi z dolgim dometom potrebujete čim bolj čisto obzorje – kar pomeni, da anteno postavite na streho.

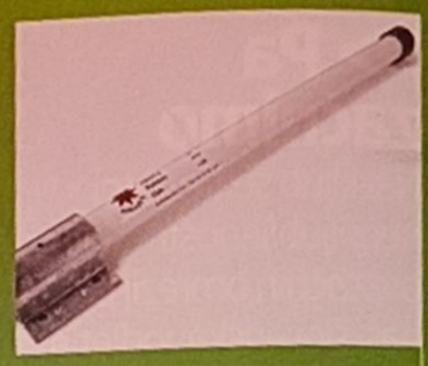
Čips Pringles
300 SIT

> Aluminijasti ovoj v paketu Pringles ponese 802.11b signal v dobrih razmerah do nekaj kilometrov daleč. Vendar boste morali poseči po žagi. Navodila najdete na **www.oreillynet.com/cs/weblog/view/wlg/448**.



Usmerjena antena
3.000 SIT

> Usmerjene antene imajo veliko večji domet kot večsmerne, vendar so usmerjene le v eno smer. Ne razlikujejo se kaj dosti od laserja: signal se razširi, vendar ne pričakujte signala, če stojite za njo.



Večsmerna antena
16.000 SIT

> Postavite jo na streho za 360-stopinjsko pokritost. Signal sicer ne potuje tako daleč kot pri usmerjeni anteni, a če želite doseči vse, ki imajo v vašem okolišu dostop do vašega omrežja, potrebujete takšno zadevo.

>> NA STREHI

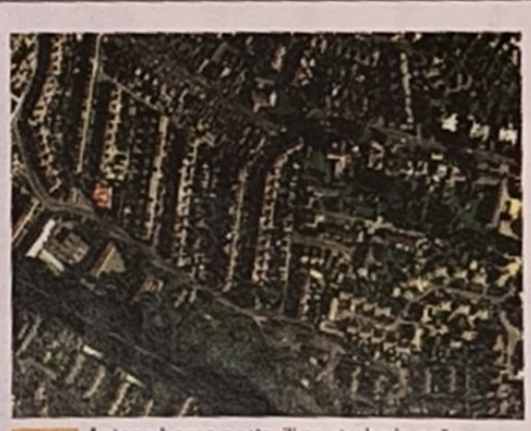
Postavite anteno na streho, da bo brezžično omrežje doseglo daljne širjave.

Postavljanje brezžičnega omrežja je ena stvar, a postavitev antene na streho vaše hiše zveni kot kak odbit domač eksperiment. Čeprav ni niti približno tako preprosto kot postavljanje USB napravic, pa je antena edina prava stvar, če želite brezžično deliti internetno povezavo in si želite dovolj velike razdalje.

Zračne akrobatike

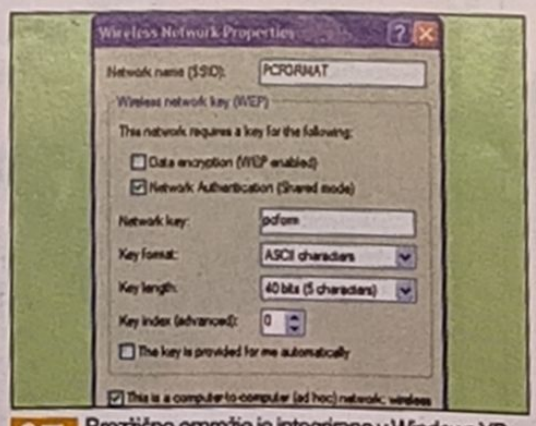
Za signal Wi-Fi potrebujete 2.4 GHz anteno, ki vas bo stala do 30 tisočakov. Sedaj potrebujete še kakšnih 8.000 SIT za 50 ali več metrov kabla, da boste spravili signal z vašega računalnika skozi okno na anteno. Antene so pravzaprav le deli kovine in cevi (ali celo embalaže čipsa, glej zgoraj). Niso elektronske in jih ni potrebno priključiti na elektriko in ko jo postavite na streho ter skoznjo potegnete kabel, lahko na vse skupaj že kar pozabite. Pomembno je, da razumete, da antena ne nadomesti vaše brezžične kartice v PC-ju – priključite jo nanjo. Ker za kaj takega potrebujete posebno USB ali PCI kartico, na katero lahko priklopite zunanjo anteno, pred naročanjem to preverite pri dobavitelju.

>>Če si želite dovolj velike razdalje, je antena edina prava stvar

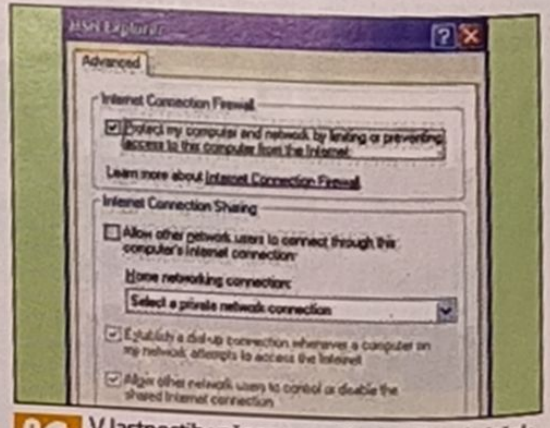


01 Anteno bomo postavili na streho in našo super-hitro internet povezavo predstavili vsej soseski. Tako bomo lahko do interneta dostopali z vrta, sosedom pa ponudili brezplačno povezavo. Zaradi slednjega boste neverjetno priljubljeni v vaši soseski.

02 Z notranjo anteno signal doseže vrt, vendar moramo za več kilometrov segajoč signal splezati na streho. 2,4 GHz širina ni omejena s pogledom, vendar med potovanjem skozi zidove pride do degradacije signala.



05 Brezžično omrežje je integrirano v Windows XP. Povežite svojo strojno opremo in dvokliknite na **Network connections** v **Control Panelu**. Pojdite v **Properties** in kliknite na jeziček **Wireless Network**. Dodajte brezžično omrežje in ga poimenujte. Nastavite ga na **Ad hoc**.



06 V lastnostih vašega omrežja poiščite okvirček, ki drugim uporabnikom omogoča deljenje povezave z internetom. Ne uporabljate Windows XP? Namestiti morate programsko opremo, ki ste jo ob brezžični opremi dobili na CD-ju.

>>Kako daleč seže Wi-Fi?

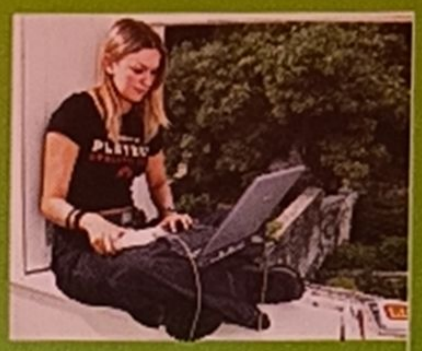
Ljudje ne vedo, kako daleč seže Wi-Fi signal. Skozi vse sobe v vaši hiši – včasih celo k vašemu sosedu. Wi-Fi izdelki so pravzaprav radijske naprave nizke jakosti, zato se lahko signal spopade z dvema ali tremi zidovi in stropi, preden izgine. Brezžični USB pretvornik smo namestili na PC v naši spalnici v prvem nadstropju in brez kakršne koli uporabe antene s prenosnikom preizkušali jakost signala.

Pritličje 90 %

> Stropi očitno ne vplivajo na Wi-Fi: v veži še vedno dobimo zelo dober signal. Ljudje v pritličje kdaj pa kdaj postavijo drug PC, vendar jih zmrazi ob misel na vrtanje stropov.

Vrt 30 % do 40 %

> Imate prenosnik? Eden od največjih razlogov za postavitev brezžičnega omrežja je misel na deskanje na soncu. Ker je naša Wi-Fi naprava v prvem nadstropju, brez težav pokriva vrt.



Soseda 5 %

> Naša soseda tudi zavoha signal. Občasno. »Je zelo šibek. Včasih je dovolj dober za pošiljanje elektronske pošte, vendar običajno ne. Ponoči oziroma v suhem vremenu je bolje.« Postavite anteno.

>> VARUJTE SVOJE SKRIVNOSTI IN BREZŽIČNA OMREŽJA

Kako svoje omrežje zaščitite pred vdori

03 Streha. Sestavite anteno, skočite na lestev in jo pritrdite ob dimnik. Za to boste potrebovali kovinsko palico in nekaj žice. To dobite v lokalni železnini. Ko ste stvar uspešno postavili, kabel speljite skozi okno ...

04 ... in ga povežite s svojo brezžično napravo. Sami uporabljamo preko interneta naročen Buffalo AirStation Pro, na katerega je mogoče priklopiti zunanjo anteno. Drugače gre za popolnoma standarden kos brezžične opreme – Windows sploh ne vedo, da se pogovarjajo s streho.

07 Sedaj je čas da preizkusite povezavo. Na vrtu poženite svoj prenosnik. Ikona v opravilni vrstici vam pove, da je jakost signala »Excellent«, torej odlična. XP sami najdejo povezavo 802.11 b in se povežejo.

08 Doseg signala preverimo tako, da se odpravimo 700 metrov nižje po ulici. Še pred časom ne bi bilo nič, vendar pri naši novi povezavi prenosnik prikazuje »Fair«, torej spodobno povezavo.

Pa se... povežimo ...

Naši britanski kolegi so odkrili, kje v Londonu se lahko brezžično povežejo na internet.

Buckinghamska palača

Bi lahko njeno veličanstvo na straniščo uporabljalo prenosnik? Morda – kakšnih 900 metrov od vhoda v palačo ima nekdo postavljeno anteno.

Parlament

Westminstrska palača seveda ima dostop do interneta – a če želijo vrli poslanci uporabljati internet na vrtu, imajo 800 metrov stran brezžično vozlišče.

Trafalgar Square

Od Nelsonovega stebra pošljite elektronsko pismo – ste le 400 metrov stran od vstopne točke. Vendar pazite, da vam golobi ne poserjejo notesnika.

London Eye

Peljite se z Očesom in znašli se boste le pol kilometra stran od brezžičnega vozlišča. Na 30-minutno potovanje ne pozabite vzeti prenosnika.

>> Kateri Wi-Fi?

Ko ljudje govorijo o »wirelessu«, potem običajno mislijo na 802.11b. Gre za dominantni brezžični standard in tako bo ostalo še nekaj časa. Vsakogar, ki veliko časa potuje s prenosnikom, bo zaskominalo brezžično omrežje, vendar pri nas še ni veliko dostopnih točk. Zato pa je toliko bolje v tujini in ker se z Wi-Fi dogaja veliko, bo vašo pozornost pritegnilo veliko novih tehnologij.

802.11b

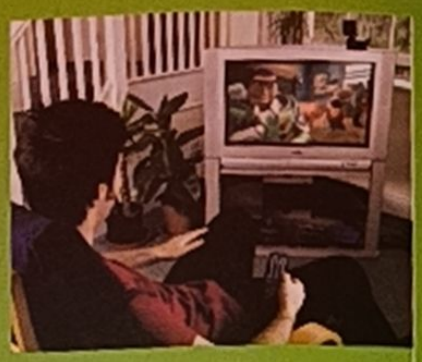
Hitrost: 11 Mbps

> Dominanten brezžični standard. Dovolj hiter za večino opravil – le celozaslonski video povzroča težave. Kartico 802.11b vstavite v prenosnik in že ste povezani z svetom.

802.11a

Hitrost: 54 Mbps

> Brezžični standard ultra-visoke hitrosti. Trenutno ni dovoljen v Evropi, saj lahko vpliva na vojaško opremo. Vendar se proizvajalci ne strinjajo: Intel meni, da bo v državah Evropske Unije kmalu tudi to legalno.



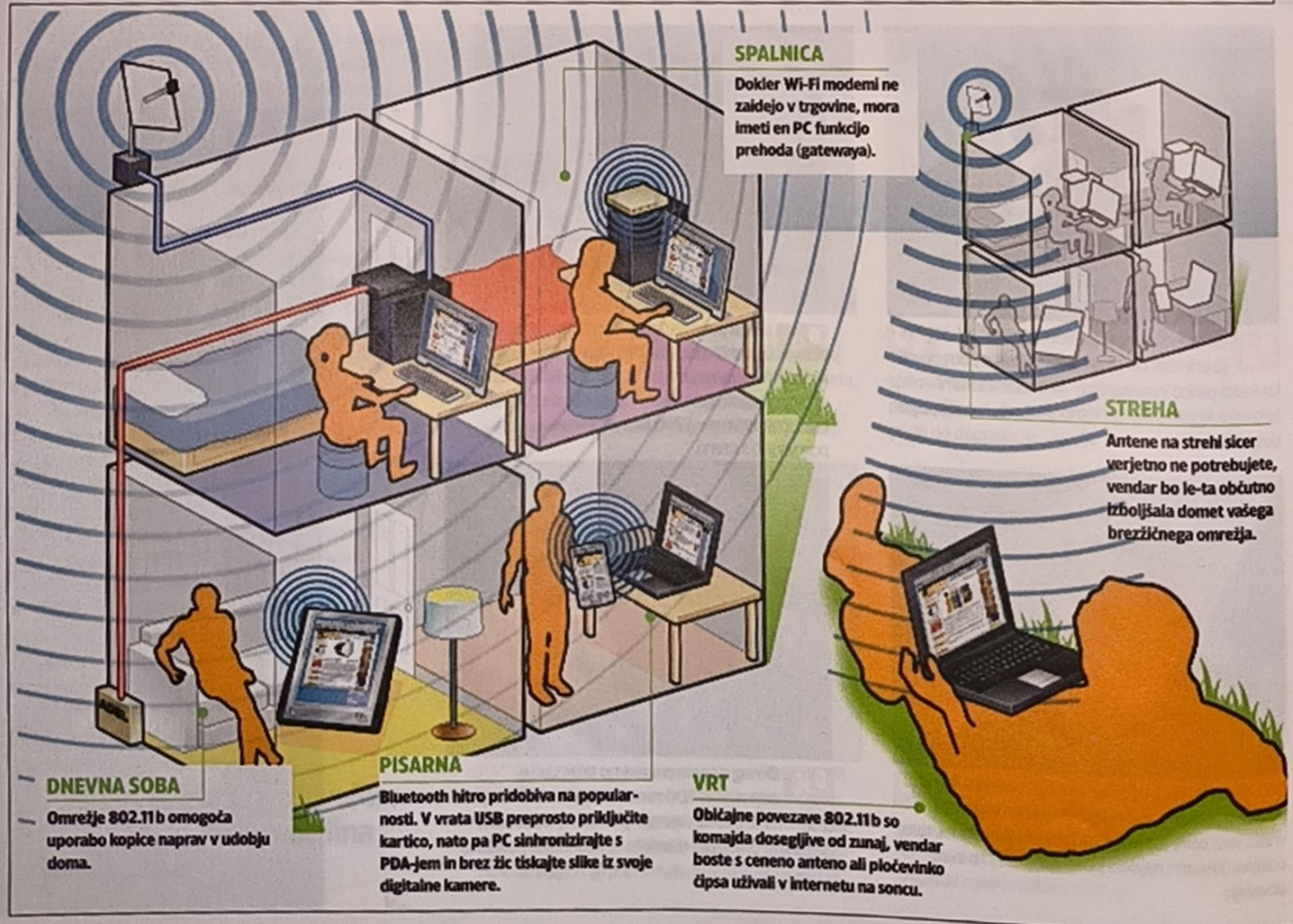
802.11g

Hitrost: 54 Mbps

> Širokopasovni brezžični protokol. Tako kot 802.11b deluje v razponu 2.4 GHz, vendar je veliko hitrejši, obenem pa zaobide težave 802.11a. Kmalu na voljo tudi pri nas.

>> BREZŽIČNO IN BREZPLAČNO

Kaj lahko naredite s to brezžično čarovnijo?



>> Kaj je Bluetooth?

Zaradi brezžične PC tehnologije po hiši več ne rabite vleči kablov, vendar lahko pozabite tudi na že postavljene kable. Proizvajalci periferne opreme že ponujajo različice Bluetootha kot alternativo USB kablom. Tako niste več prikovani za mizo, vaš PC pa nadzoruje periferijo, ne da bi bila povezana na računalnik.

iPaq

> Povežite ga s PC-jem, ne da bi ga postavili v bazno enoto. Z modulom Bluetooth za vaš PDA se lahko povežete v razdalji 10 metrov od mize.

Tiskalnik

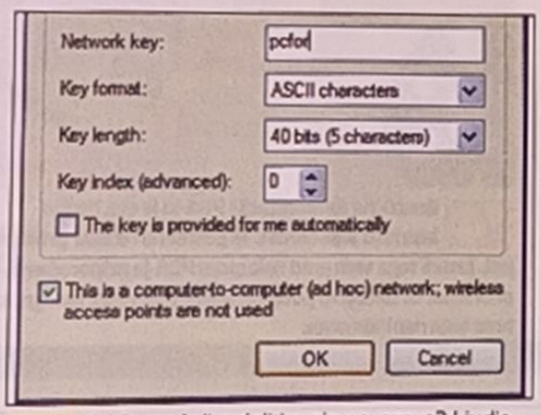
> S primernim tiskalnikom ste osvobodili še eno napravo. HP izdeluje poseben model Bluetooth, vendar lahko s tem pretvornikom za serijski priključek preobrazite vsak tiskalnik.

Mobilni telefoni

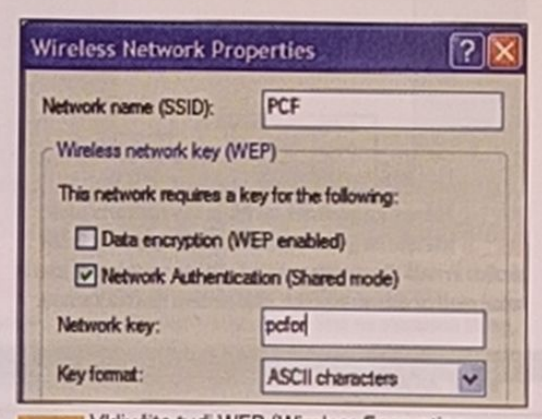
> Nekateri vrhunski mobiteli, kot je Nokia 6310, imajo že vgrajen Bluetooth. Kar pomeni, da ga lahko uporabite kot modem za svoj prenosnik, ne da bi ga sploh vzeli iz etuija.

>> VARUJTE SVOJE SKRIVNOSTI

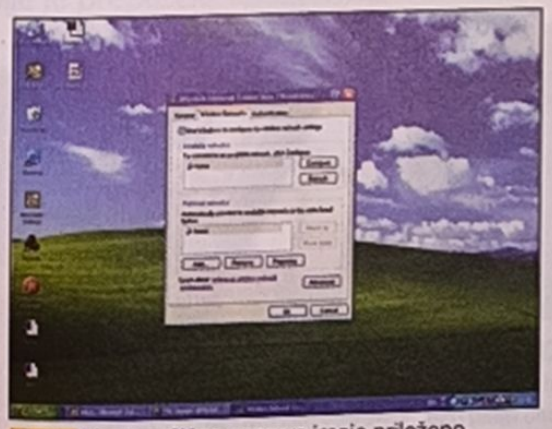
Kako svoje omrežje zaščitite pred radovedneži.



01 Kaj če ne želite deliti svoje povezave? Ljudje jo bodo na svojih računalnikih sicer videli, vendar jim lahko preprečite dostop. Prva metoda vključuje geslo. Ponavadi je izključeno, zato ga v **Properties** vključite.



02 Vključite tudi WEP (Wireless Encryption Protocol). Nekateri ga ne marajo, ker naj ne bi bil varen, a če ne postavljate omrežja za Novo ljubljansko banko, lahko to čisto lepo zanemarite. V kaj takšnega lahko vdre le hud zagrizenec z Linuxom.



03 Vse brezžične naprave imajo priloženo programje, s katerim lahko spremenite SSID – ime omrežja. To je uporabno za razlikovanje med več omrežji, vendar ga ne nastavite na kaj očitnega.

04 Sedaj pa poskrbite da je omrežje zaščiteno še s požarnim zidom. Na voljo so strojne rešitve, vendar bi moral zadostovati tudi brezplačen program *ZoneAlarm*.

Postavite požarni zid

Če želite hitro postaviti lastno brezžično omrežje, ne padite v varnostno past.

Internet Connection Firewall (ICF) v Windows XP se vključi, ko za konfiguriranje omrežja uporabite Network Setup Wizard. Če čarovnika poženete, preden je PC povezan z internetom, oziroma če računalnik do interneta dostopa preko Internet Connection Sharinga (ICS) in se samostojno poveže na internet, morate ICF nastaviti ročno. Kliknite na **Start -> My Network Places -> View Network Connections**. Z desnim gumbom miške kliknite na povezavo in kliknite na **Properties -> Advanced**. Označite kvadratek **Protect my computer and network...**

ICF deluje tako, da zablokira vse nevarne pakete. Ne samo hekerje, blokira tudi povsem legitimne zahteve kot so gostenje spletnih strani ali pogon oddaljene seanse. Da nekoliko sprostite varnost, kliknite na **Advanced -> Settings -> Services** in označite kvadratke, katere želite spustiti skozi. Če kateri računalnik namesto svoje povezave uporablja ICS, ICF moti tudi deljenje datotek in tiskalnikov.

Namestite Bluetooth

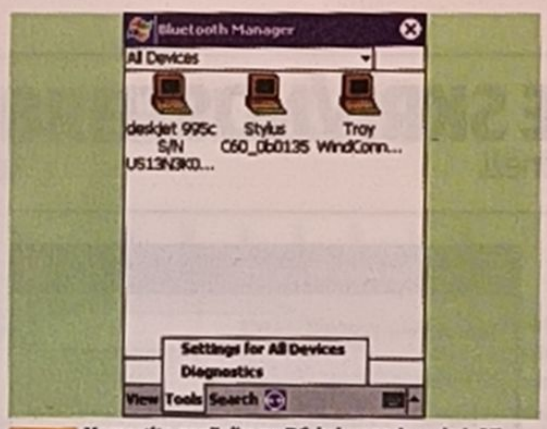
Brezžičnost Modrizob je morda res čudno ime, vendar tudi popoln sistem za vaše brezžično računalništvo.

Tehnologija Bluetooth je dobila ime po bivšem danskem kralju Haraldu "Bluetoothu" Blaatandu, ki je svoj čas združil Norveško in Dansko. 802.11b je, po drugi strani, ime ki so mu ga dali inženirji. Ne bomo torej ponujali nagrade tistemu, ki ugotovi, katero ime se je prijelo med potrošniki. V bistvu pa je Bluetooth tehnologija, o kateri marsikdo nekaj ve, vendar mu ni jasno, kako bi to lahko uporabil ali pa je pričakoval več in v krajšem času. Gre za protokol za brezžični prenos informacij zmogljivosti 1.000 kbps, ki je idealen za potrebe prenašanja podatkov do tiskalnika, povezovanja PC-jev v mrežo ali prenašanje informacij v ali z vašega PDA-ja – kratka razdalja, razmeroma malo informacij, nič kaj zahtevnega. Na takšnem področju je Bluetooth dober predlog.

Kljub temu pa se tehnologiji že bližajo črni oblaki. Konkurenčni standard, kakršen je 802.11b, si nabira podporo, na nekaterih vitalnih mestih (kot so na primer Windows XP) pa Bluetoothu ni uspelo pustiti vtisa. Trenutno ostaja edina tehnologija, ki omogoča povezavo periferij za dostopno ceno, ampak za karkoli bolj ambicioznega od perifernih enot pa vam priporočamo, da počakate do konca leta in si ogledate, kaj bo do takrat storila konkurenca. **PCF**

01 Če ste uporabnik notesnika, lahko kupite Bluetooth kartice PCMCIA, žal pa je toliko težje priti do Bluetooth kartic na vodilu PCI. USB dodatki, ki so jih pričeli prilagati Bluetooth izdelkom in tudi prodajati posebej, so zato toliko boljša izbira.

02 V večini primerov je namestitev opreme preprosta kot pasulj. Dobesedno. Potisnite USB priključek v računalnik ali pa kartico v svoj notesnik, namestite gonilnike in priklopite svojo opremo z možnostjo Bluetooth prenosa.



03 Namestite gonilnike na PC-ju in v nadzorni plošči kliknite na gumb **Discover**. S tem boste preiskali okolico in našli Bluetooth naprave. Če je oprema prižgana in nekaj metrov od računalnika, bi jo zadeva morala zaznati.

04 Brezžična sinhronizacija PDA-ja je ena boljših lastnosti Bluetootha. Ni potrebno ničesar prilagajati. Zaradi tega vam pred nakupom PDA-ja priporočamo, da preverite, če slednji to podpira, saj smo jih videli mnogo, ki brez tega nabirajo prah.

>> PRIJAVITE SVOJO OPREMO

Bluetooth kartica ne bo v veliko pomoč, če nimate opreme, ki bi jo nanjo priklopili.

Čeprav se je javno postavil proti tehnologiji Bluetooth, ko jo je ignoriral v Windows XP, se bo Microsoft že to poletje pridružil številnim drugim z izdajo brezžične miške in tipkovnice, ki uporabljata tehnologijo. Vendar je to že nekoliko pozno. Bluetooth je že uporabljen pri velikem številu izdelkov, vključno s tiskalniki, slušalkami, kamerami in bolj inovativnimi izdelki, kot je BlueLinx QuietZone, ki lahko ugasnejo vse Bluetooth telefone na mestih, kjer jih ne želite slišati (gotovo pameten nakup za slovenske kino dvorane). Za pregled opreme, ki je na voljo, obiščite **www.bluetooth.org/-Products/Products.htm.**

Tiskalniki

To so najbolj pogosti Bluetooth izdelki, kot je recimo ta primerek od Hewlett Packarda. Njegova priljubljenost ni takšna zaradi samega tiskalnika, temveč zaradi poceni Bluetooth pretvornika, ki je povezan na kabel.

Prenos podatkov

Kamere in PDA-ji so idealni kandidati za Bluetooth – ni vam potrebno iskati USB kabla ali bazne postaje, da bi prenesli fotografije ali uskladili podatke. Preprosto pritisnite na gumb in naj zrak spregovori.

Mobilni telefoni

Ericsson je veliko ime, ki podpira Bluetooth in tako ni presenetljivo, da ponuja večino vseh telefonov s to tehnologijo. Mogoče je dobiti tudi dodatno Bluetooth opremo, kot so slušalke ali oprema za brezročno telefoniranje v avtomobilih.

Znebite se spywara

Varnostna luknja Nekdo vohuni za vami. Tega jim nikar ne dovolite.

Spyware. Že samo ime prikliče v spomin slike zlobnih programov, ki kakšni Zlobni korporaciji neprestano pošilja vaše osebne podatke. Vendar – ali je vse skupaj res tako hudo?

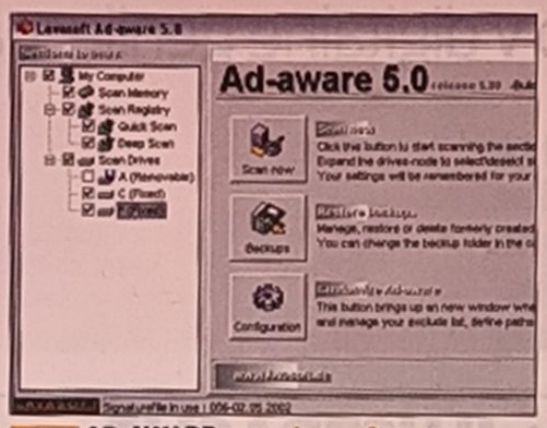
Da, pravzaprav je. No, vendar morate najprej razlikovati med adwarom in spywarom. Adware je pač eden od načinov, s katerim podjetja sponzorirajo svoje izdelke in jih tako ponujajo brezplačno. Običajno vsebujejo kakšno nadležno pasico ali podobne reklame, ki se ob uporabi programa nenehno snemajo z interneta.

Licenca za polivanje

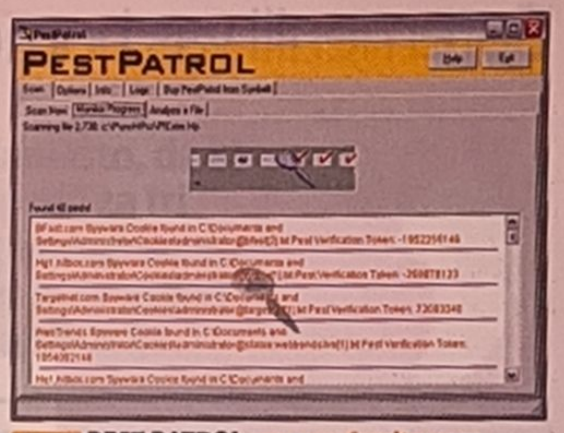
Po drugi strani pa je spyware bolj nadležen. Običajno prihaja v paketu s programom, ki ga v resnici želite uporabljati, vendar se potihoma namesti in ne ponuja nobenega vidnega načina za odstranitev. Nekateri sistemi ostanejo, tudi če program odstranite in še naprej pošiljajo podatke. Te informacije vsebujejo natančne podatke o vaših internetnih aktivnostih ali osebne podatke, s katerimi ste registrirali program.

Večina programov danes v pogodbi omenja spyware, če ga vsebuje, vendar to zakopljejo globoko v besedilo, pa še definicije podatkov, ki jih pošiljajo, so popolnoma ohlapne.

Na srečo lahko skriti spyware odkrijete in odstranite na več načinov. Zato pot pod noge ... **PCF**



01 AD-AWARE www.lavasoftusa.com
Ta brezplačen program najde večino pogosto uporabljanega spywara, pregleda pomnilnik, register in diske. Shrani dnevnike dogajanja in v primeru nuje naredi varnostne kopije zbrisanih datotek, pa še preprost je za uporabo.



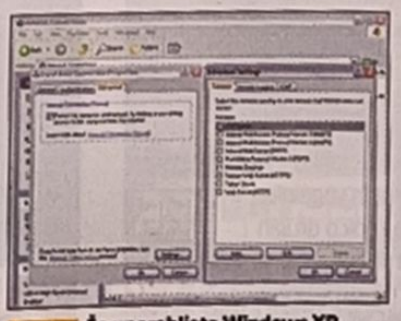
02 PEST PATROL www.safersite.com
Bolj prefinjen od *Ad-awara* in zato bolj zapleten; vendar bi za 20 USD človek že pričakoval kakovost. Brezplačna preizkusna različica ne briše datotek, kar je nadležno, zato pa človek vse skupaj hitro dojame.

03 SPYSTOPPER www.itcompany.com
***SpyStopper* samodejno zablokira piškotke, hrošče, spyware in celo reklame. Če ima na seznamu stran, ki je še posebej nadležna, jo popolnoma zablokira. Učinkovita stvar, čeprav nekoliko preveč fanatična. Stane 20 USD.**

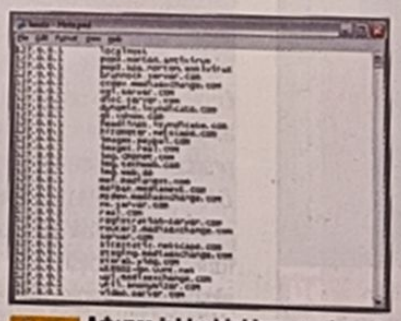
04 X-CLEANER www.xblock.com
***X-Cleaner* lahko počisti vse začasne datoteke, trajno uniči podatke, generira naključna gesla, zbriše »izgubljene« slike (khm) in še kaj. Preizkusna različica je omejena, polna stvar pa stane kar 40 USD.**

>>PREVIDNOST NI ODVEČ

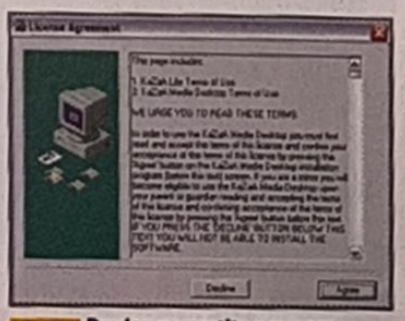
Bolje je preprečiti, kot zdraviti.



01 Če uporabljate Windows XP, potem za internetne povezave vključite požarni zid. Stvar ni brez napak, vendar bi morala blokirati večino prometa, ki ga takšni programi pošiljajo. *ZoneAlarm*, brezplačni požarni zid, je celo še boljši – oglejte si www.zonealarm.com



02 Adware lahko blokirate tudi sami. V datoteko Host samo dodajte strežnik z reklamami, katerega vaš PC uporablja, da najde določene naslove (najdete ga v okenski sistemski mapi). Za več informacij in seznam strežnikov obiščite www.smartin-designs.com



03 Preden namestite programe, preverite licenčno pogodbo. Včasih podjetja, ki uporabljajo spyware, o tem niso govorila, vendar sedaj morajo priznati svoje varnostne skrivnosti. Saj veste, pravice uporabnikov in podobne zadeve.

Obvladajte Rea

Spremenili vas bomo v digitalne genije, pa če nas to pokoplje ...

NA DISKU

>>ILUSTRACIJE

Real-DRAW ima kopico orodij za ustvarjanje kompleksnih ilustracij.

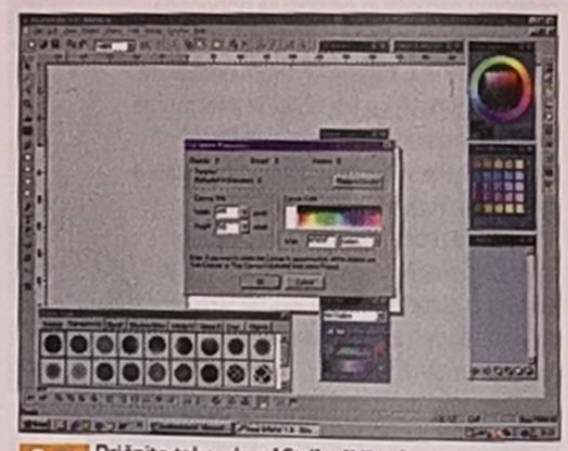
Digitalno ilustriranje in urejanje slik sta pogosto kompleksni opravili, ki vključujeta uporabo več različnih programskih paketov. Običajno boste potrebovali 2D aplikacijo, ki zmore urejati bitne slike, vektorsko aplikacijo za izdelavo ostrih objektov in 3D program za dodajanje globine v vašo sliko. Namesto da bi se izprsili in za tri neizogibno drage programske pakete odšteli celo bogastvo, bi lahko uporabili kar eno aplikacijo, ki jo je preprosto uporabljati. No, ker se *Real-DRAW* ta mesec nahaja na našem srebrnem ploščku, boste dobili prav to.

Nagnite tehtnico

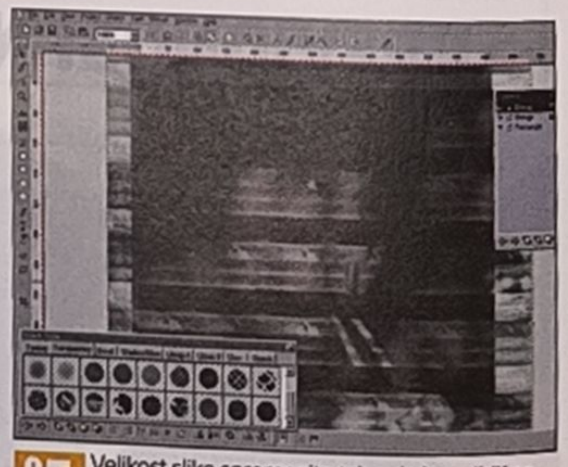
Vektorska orodja v *Real-DRAW* so izredna. Koristnost vektorjev v digitalnih ilustracijah pa je splošno priznana. Za začetek – vsak vektor, ki ga narišete, je mogoče kadar koli urediti in raztegovati do neskončnosti. Z Bezierjevimi orodji lahko ustvarite kompleksne oblike in jih zapolnite z barvami ali teksturami, lahko pa celo dodate osvetljevanje, transparentnost in še kaj. Vsak objekt ima lastnosti, zato lahko nanesene učinke tudi urejate, kar je zelo priročno.

Tudi orodja za urejanje bitnih slik so odlična. Široka paleta tekstur vam bo v pomoč pri izgradnji kompleksnih umetnin. Z intuitivnim čopičem lahko poslikate platno ali celo vektorje ali pa uporabite katerega iz kopice čopičev in pršilcev. Kar zadeva 3D objekte, lahko v *Real-DRAW* dodajate osvetljevanje in vogelnice.

Real-DRAW ponuja še kopico drugih funkcij in najboljši način, da jih odkrijete, je skozi eksperimentiranje. Na tem mestu si bomo ogledali le nekaj najbolj razburljivih značilnosti programa, za ostalo pa si boste morali vzeti čas in program raziskati sami. Verjemite nam, da se splača. **PCF**



01 Pričnite tako, da s [Ctrl]+ [N] odprete nov dokument. Pojdite v meni Project in izberite velikost ter barve (**Size and Colour**). Spremenite privzete nastavitve, tako da bo vaše platno velikosti 600 x 500. Barvo platna pustite belo. Nato se prebijte v glavno orodjarno.

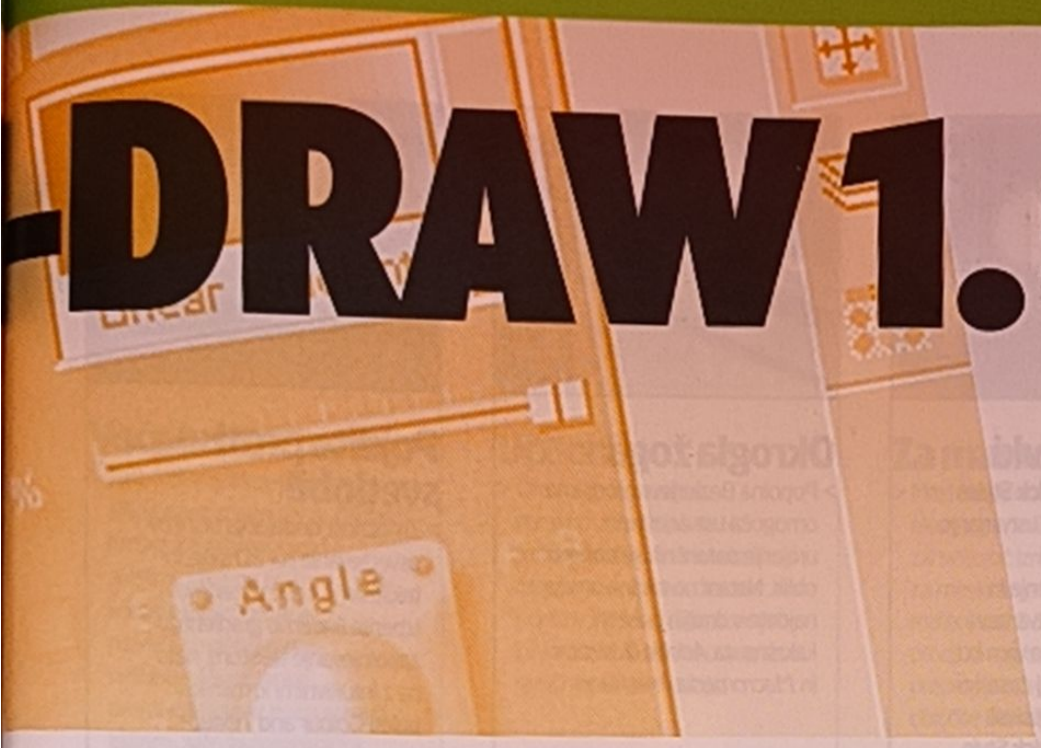


05 Velikost slike spremenite tako, da bo približno ustrezala velikosti prejšnje slike. Če še ni vidna, s klikom na gumb na desni strani vmesnika odprite paleto **Quick Styles**. Izberite sliko in nanesite transparentnost **Wood**. Poglejte, kako se vaša slika sestavlja.

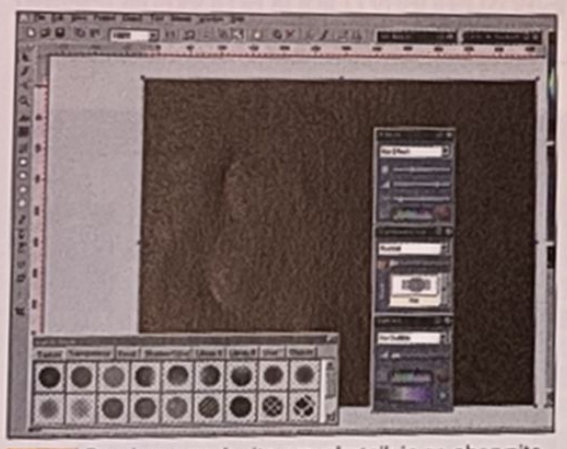
→BLIŽNJICE

Skrij okno z lastnostmi	[X]
Nariši navpično črto	[Držite Shift]
Acid besedilo	[Ctrl]+[T]
Grupiranje objektov	[Ctrl]+[G]
Prekliči grupiranje	[Ctrl]+[U]
Obreži platno	[Ctrl]+[Q]
Kopiraj platno	[Ctrl]+[W]
Kopiraj kot bitno sliko	[Ctrl]+[Shift]+[C]
Pomoč	[F1]
Ohrani Med pretvarjanjem	[Držite Shift]

-DRAW 1.5



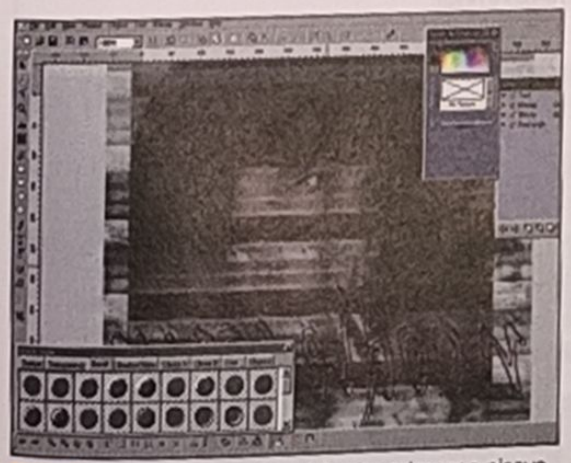
>>Namesto, da bi se izprsili za tri drage programe, bi lahko uporabljali eno aplikacijo.



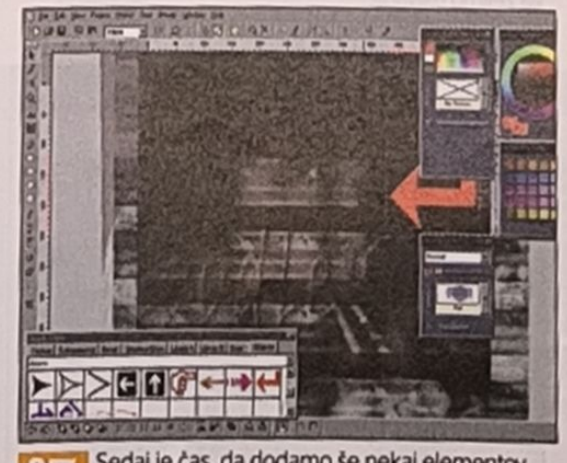
02 Po platnu povlecite pravokotnik in ga obarvajte s paleto **Colour Space**. Vse palete v programu lahko vključite/izključite s pomočjo orodjarne na skrajni desni strani vmesnika. Ker je naša oblika vektorska, lahko barvo spremenimo tako, da izberemo obliko in nanesemo novo barvo. Odločili smo se za rjavo.

03 Sedaj bomo našo vektorsko obliko zlili s sliko in tako pričeli z ilustracijo. *Real-DRAW* lahko poleg običajnih formatov uvaža še PSD (*Photoshop*). Izberite orodje **Import image from file**, kliknite na platno in poiščite datoteko. Sedaj prilagodite velikost slike. Nikar ne skrbite, če je slika preveč zrnata – to bo pripomoglo k učinku.

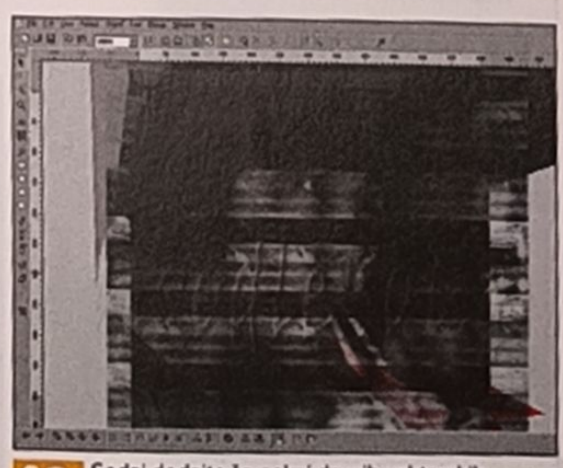
04 Izberite sliko in se prebijte do menija **Bitmap**. V meniju **Bitmap -> Adjust** nastavite **Hue** in **Saturation**. S podmenijem **Effects** izostrite sliko. V meniju **Bitmap** kliknite na možnost **Tweak**. Eksperimentirajte, dokler ne najdete prikladnega učinka – mi smo izbrali **Soft Mosaic**. Spet uvozite sliko kot v koraku 3.



06 S tekstovnim orodjem izberite primerno pisavo in velikost, nato pa v ploščo za predogled vtipkajte nekaj besed. Kliknite na **OK**. Besedilo primerno razpostavite in spremenite velikost ter uporabite orodje **Rotate and Skew**. Iz palete **Quick Styles** dodajte transparenco, s pomočjo palete **Layers** pa pošljite besedilo za sprednji sloj.



07 Sedaj je čas, da dodamo še nekaj elementov. *Real-DRAW* vključuje nekaj dobrih vektorskih objektov. Navigirajte do palete **Quick Style** in izberite jeziček **Objects**. Puščico ali kak drugi objekt povlecite na vašo stran. Nastavite velikost in položaj ter z nekaj besedila dokončajte učinek.



08 Sedaj dodajte še nekaj drugih vektorskih objektov, transparenco in jih razporedite pred in za drugimi objekti. No, vidite: zelo hitro smo izdelali precej kompleksno grafiko z bitno sliko, vektorskimi in drugimi elementi.

>>NAJBOLJŠE OD NAJBOLJŠEGA

Pa si na hitro oglejmo nekaj najbolj zanimivih lastnosti *Real-DRAW-a*.

Hitri popravki

> Odlično paleto **Quick Styles** lahko uporabite za ustvarjanje kopice učinkov. Od preprostega bleščanja in vogelnikov pa do stvaritev pop-umetnosti – to vam bo prihranilo kar nekaj časa, ko boste oblikovali za tisk ali internet. Paleta **Quick Style** vključuje tudi veliko povleci-in-spusti vektorskih objektov.

Okrogla žoga

> Popolna Bezierjeva orodjarna omogoča ustvarjanje in urejanje natančnih vektorskih oblik. Natančno takšna orodja najdete v dražjih paketih, kakršna sta *Adobe Illustrator* in *Macromedia FreeHand*.

Pojdite proti svetlobi!

> Zmožnost dodajanja učinkov osvetljevanja na 2D slike in teksture je odlična zadeva. Izberite linearno gradientno zapolnjevanje teksture, nato pa z intuitivnimi krmilniki v paleti **Colour and Texture** nastavite kot osvetljevanja – da, tako preprosto je to.

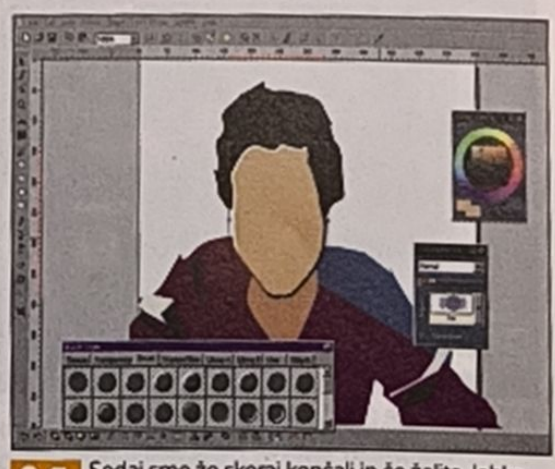
>> IZ FOTOGRAFIJ V VEKTORJE

V nekaj minutah ustvarite stilizirano vektorsko sliko, kjer vam bo fotografija služila za referenco.

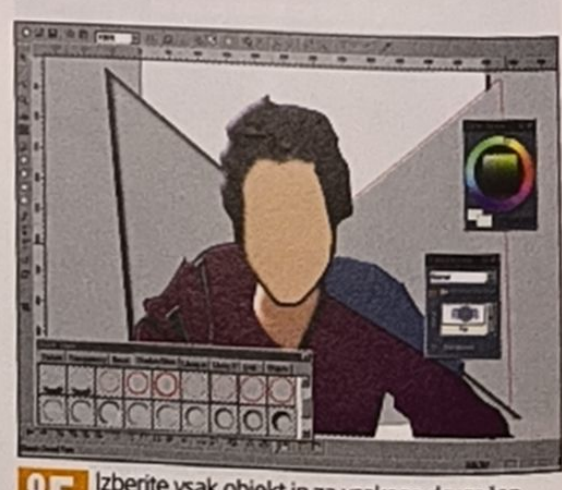
01 Odprite nov dokument in s pomočjo **Import image from file** v glavni orodjarni uvozite slike. Kliknite na platno in poiščite fotografijo. Z Bezierjevimi orodji ustvarite vektorsko sliko.

02 Obdelajte dele slike, ki jih želite ohraniti. Na tej stopnji lahko izberete barvo za vsak objekt, ki ga obdelujete in se tako izognete zmešnjavi. Nikar vas naj ne skrbijo podrobnosti – to nikakor ni bistvo učinka, ki ga želimo ustvariti.

03 Potem ko ste zadovoljni s stopnjo podrobnosti in vektorskimi oblikami, je čas, da pričnete sestavljati sliko. Takšna kot je zdaj, je nedvomno stilizirana in ker je vektorska, jo lahko širite do neskončnosti.



04 Sedaj smo že skoraj končali in če želite, lahko vse skupaj pustite, kot je. Vendar pa bi bilo to dolgočasno – kajti želimo se igrati z *Real-DRAW-ovimi* 3D učinki – bezierji in bleščanjem. V paleti **Quick Style** izberite jeziček **Bevels**.

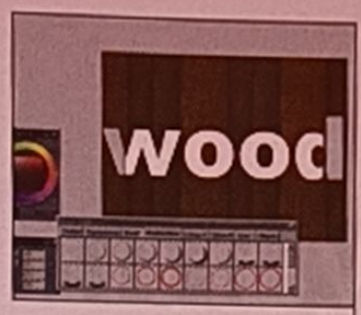


05 Izberite vsak objekt in za vsakega drugačen vogelnik ali bleščanje. Preizkušajte tako dolgo, dokler ne boste zadovoljni z učinkom. Če želite, dodajte nekaj tekstovnih učinkov, da dokončate sliko.

>> Naša slika je sedaj stilizirana in vektorji so neskončno razširljivi.

Večplastna torta

> Tako kot v aplikacijah v slogu *Photoshopa* vam *Real-DRAW* omogoča manipulacijo s plastmi, tako da lahko izdelate kompleksne ilustracije z največjo možno mero svobode. Plasti lahko prerazporedite z enim samim klikom, zato je organizacija elementov vaše umetnine sveta preproščina.



Učbenik

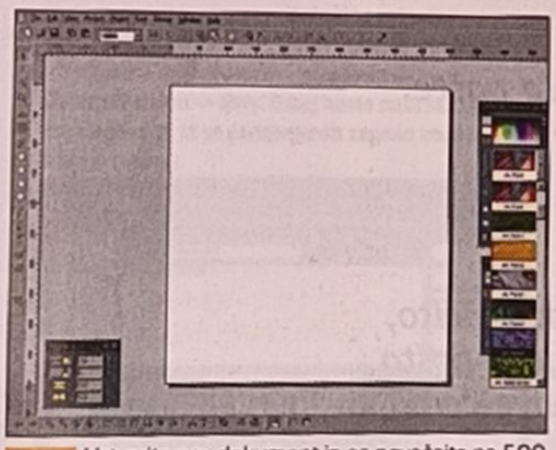
> Orodja za besedilo so naravnost fantastična. Ne samo, da lahko nanesete širok razpon transparenc, tekstur in učinkov bleščanja, temveč jih lahko kombinirate in ustvarite različne učinke rezanja.

Za masko

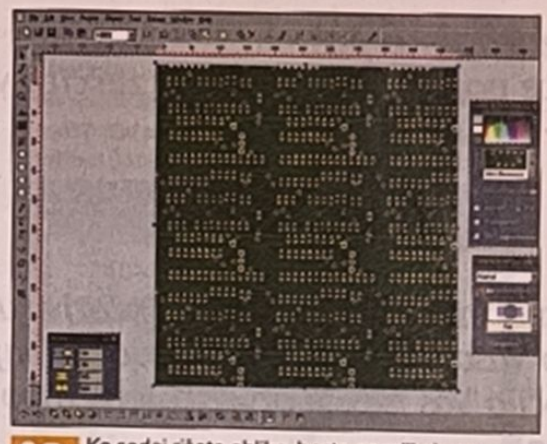
> Maskiranje določenih elementov v *Real-DRAW* je zahvaljujoč izrednim orodjem za maskiranje in rezanje prava malenkost. Z Bezierjevimi orodji okrog bitne slike preprosto povlecite krivuljo in obiščite **Bitmap -> Mask**.

>>TEKSTURE

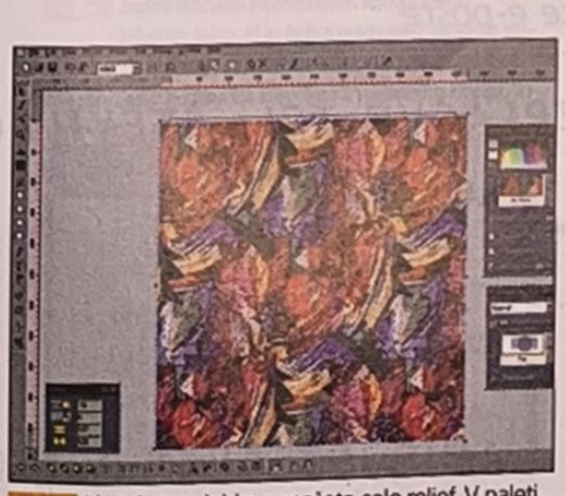
Real-DRAW ima kopico vnaprej izdelanih tekstur, ki omogočajo doseganje realističnih slik in učinkov.



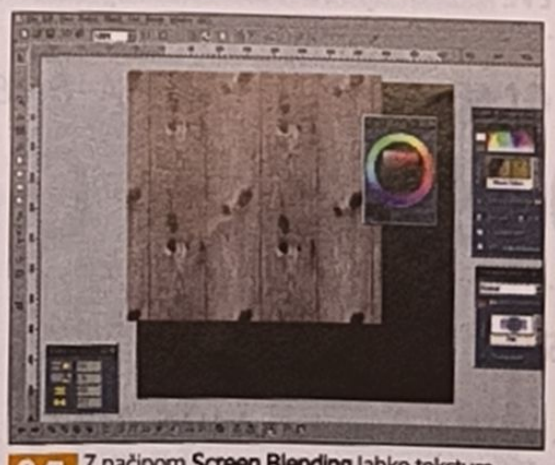
01 Ustvarite nov dokument in ga povečajte na 500 x 500 pikslov. Iz orodjarne na desni strani vmesnika odprite paleto **Colour and Texture**. Iz seznama izberite teksturo, ki vam ustreza.



02 Ko sedaj rišete obliko, boste opazili, da se nanaša tekstura. Izbrali smo vezje, vendar je na voljo še več tekstur – naj omenimo še les. Te so priročne za uporabo realističnih tekstur za 3D aplikacije.



03 Na teksture lahko nanašate celo relief. V paleti **Colour and Texture** obkljukajte kvadratek **3D** in primerno nastavite drsnik. To lepo deluje na teksturah v slogu oljnih slik – preprost a učinkovit način za ustvarjanje naravnih učinkov.



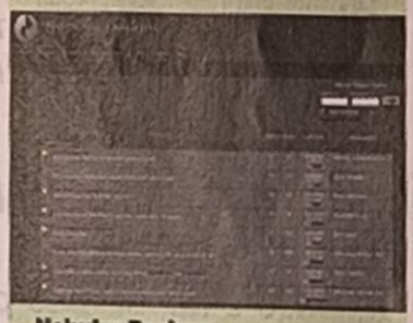
04 Z načinom **Screen Blending** lahko teksture združite v ploske snope barv. Narišite dva pravokotnika, enega obarvajte rjavo, na drugega pa nanesite teksturo lesa. Sedaj v paleti **Colour and Texture** obkljukajte kvadratek **Screen**. Poglejte, kako tekstura prevzame barvo pravokotnika v ozadju.

VEČ KOT RESNIČNOST

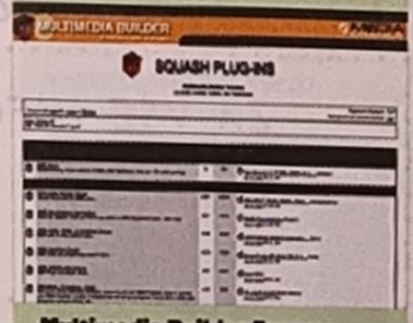
ŠPLETNA ČUDESA

Na spletu boste našli kopico virov za *Real-DRAW*.

MediaChance
www.mediachance.com/realdraw/
Le kje bi bilo bolje pričeti, kot na spletni strani založnika *Real-DRAW*-a, MediaChance? Našli boste kopico nasvetov in trikov, ogledate pa si lahko tudi kaj ponuja različica 2.45 – vključno z izvažanjem večplastnih *Photoshopovih* formatov in mogočno tehnologijo MegaRender.



Nebulus Designs
http://nebulus.org/index.html?pg=forums/
Ta forum je odlično postajališče za vse, ki potrebujete nasvet o tej aplikaciji. Sicer v času pisanja vse skupaj še ne deluje tako, kot so si avtorji želeli, vendar nikoli ne veste – vaš doprinos bi lahko bil začetek cvetoče *Real-DRAW* skupnosti.



Multimedia Builder Forums
http://207.106.139.34/mmbforums/mmbcgi/ultimatebb.cgi
MediaChancov *Real-DRAW* forum je prepoln ljubiteljev te aplikacije, ki želijo deliti svoje znanje. Pravzaprav vam lahko skoraj zagotovimo, da boste tukaj našli odgovor na katero koli vprašanje.

1 Problem !

amis net MEDINET

Na Internetu je veliko virusov.
Okužbe preko elektronske pošte so zelo verjetne!

2 Mi imamo rešitev !!!

Poslej boste prejemali le »zdravo« e-pošto.
Že za 500 sit mesečno dobite popolno antivirusno zaščito vaše pošte.

3 In kako deluje ?

- *Vašo e-pošto med potjo usmerimo skozi sistem za protivirusno zaščito,*
- *sistem poslej preverja tako Vašo prihajajočo kot tudi odhajajočo pošto,*
- *v primeru okuženega sporočila Vas o tem obvesti (običajno obveščamo naslovnika, pošiljatelja ter administratorja sistema),*
- *sistem se odlikuje z visoko stopnjo zanesljivosti, saj uporablja različne metode iskanja, ter se samodejno posodablja preko Interneta - iskalnik ima na voljo »dnevno sveže« podatke o novih virusih,*
- *z mesečnim najemom storitve zavarujete vse Vaše uporabnike e-pošte*

ZA VSE INFORMACIJE POKLIČITE NA BREZPLAČNO TEL. ŠTEVILKO

080/20-10

AMIS.NET SERVISI:

AMIS.TEL	AMIS.VPN	AMIS.MAIL	AMIS.INTERNET DOSTOP
AMIS.NEWS	AMIS.BSD	AMIS.POMOČ	AMIS.DOMAČA PISARNA
AMIS.CARD	AMIS.WIRELESS	AMIS.GAMES	AMIS.VARNA E-POŠTA
AMIS.CHAT	AMIS.POPOTNIK	AMIS.PORTAL	AMIS.KOLOKACIJA

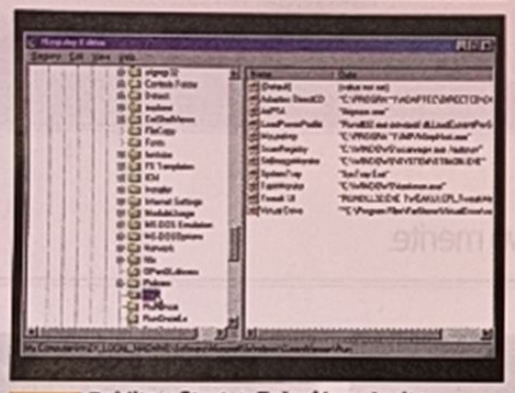
AMIS.NET JE REGISTRIRANA BLAGOVNA ZNAMKA PODJETJA MEDINET D.O.O.
TRŽAŠKA 85 - 2000 MARIBOR SLOVENIJA

Namigi za Okna

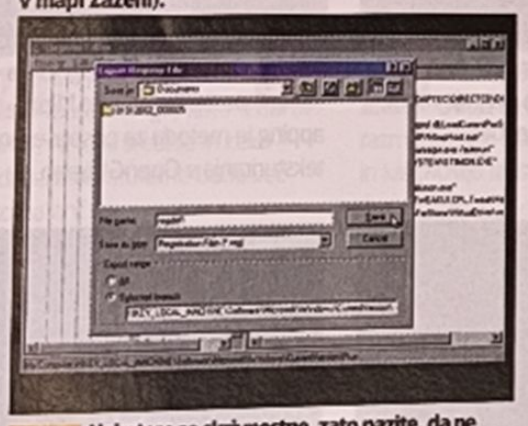
Hitri triki Prevzemite nadzor nad sistemom.

>>POSPEŠITE NALOŽITEV SISTEMA

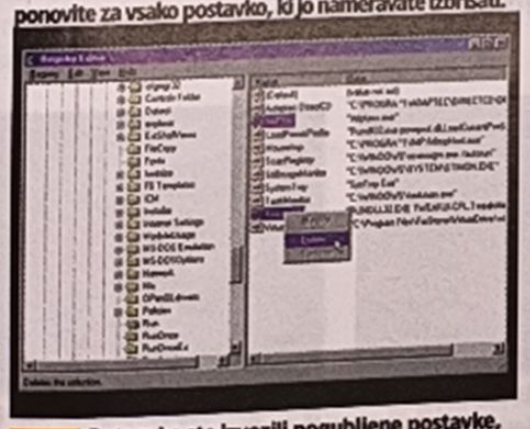
Windows lahko pospešite z odstranjevanjem bližnjic v meniju Zagon, vendar tukaj ne boste našli vseh aplikacij ...



01 Pojdite v **Start -> Zaženi** in poženite Regedit. Poiščite **HKEY_LOCAL_MACHINE -> Software -> Microsoft -> Windows -> CurrentVersion -> Run**. Tukaj boste našli seznam vseh aplikacij, ki se poženejo ob zagonu (razen tistih v mapi **Zaženi**).



02 Nekatere so skrivnostne, zato pazite, da ne boste izbrisali pomembnih komponent: izberite tisto, ki jo želite odstraniti, izberite **Register -> Izvozi registrsko datoteko**, nato pa vtipkajte ime datoteke in izberite lokacijo za varnostno kopijo. To ponovite za vsako postavko, ki jo nameravate izbrisati.

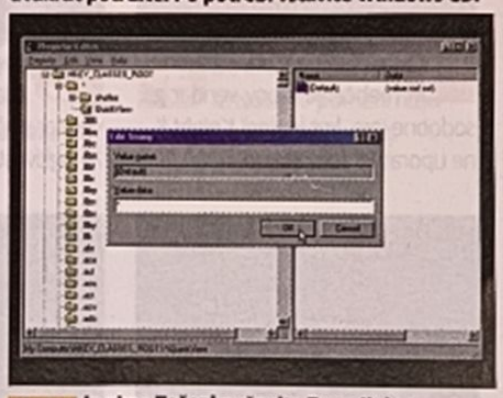


03 Potem ko ste izvozili pogubljene postavke, pritisnite [Ctrl], izberite vsako od njih, nato pa kliknite z desnim gumbom miške, izberite **Izbriši** in potrdite. Okna bi se sedaj morala zagnati hitreje. Če se sploh ne zaženejo, potem v varnem načinu uvozite vsako vrednost posebej.

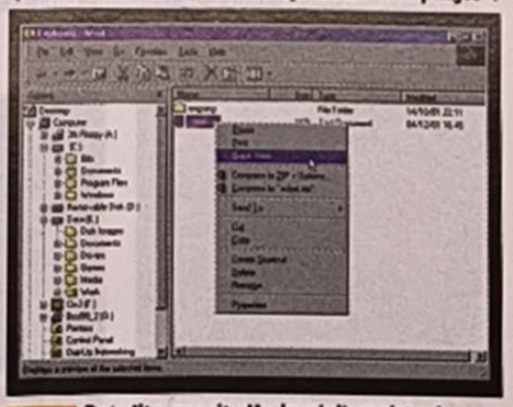
>>HITER OGLED DATOTEK

V Raziskovalcu si lahko na hitro ogledate katero koli datoteko. Vse kar morate storiti je, da v registru ustvarite nov ključ ...

01 Prepričajte se, da je **Hitri vpogled** nameščen: poženite **Nadzorno ploščo** in dvokliknite na **Dodaj/Odstrani programe**. Preklopite na jeziček **Windows – Namestitev**, dvokliknite na **Pripomočki**, označite **Hitri vpogled** in dvakrat potrdite. Po potrebi vstavite Windows CD.



02 Iz okna **Zaženi** poženite Regedit in se prebijte do **HKEY_CLASSES_ROOT*.** Z desnim gumbom miške kliknite na desno ploščo in izberite **Nova -> Ključ**. Ključ poimenujte QuickView, nato pa z desnim gumbom miške kliknite na (privzeto) vrednost, izberite **Spremeni** in vtipkajte *.

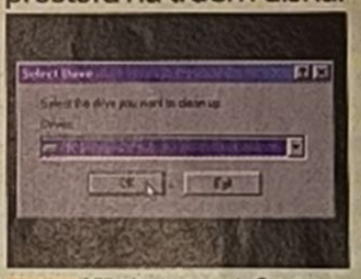


03 Potrdite, zaprite Urejevalnik registra in zaženite Raziskovalca. Kliknite na katero koli datoteko in v kontekstnem meniju izberite **Hitri vpogled**, da odprete dokument v preprostem pregledovalniku. Deluje takoj in lahko odpre skoraj vse vrste datotek.

ČIŠČENJE

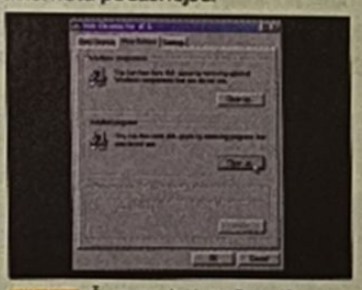
OČISTITE PROSTOR NA TRDEM DISKU

Z okenskim orodjem Čiščenje diska si lahko pomagate do prostega prostora na trdem disku.



01 Kliknite na gumb **Start** in izberite **Programi -> Pripomočki -> Sistemska orodja -> Čiščenje diska**. Na seznamu pogonov izberite pogon, ki ga želite pregledati in izberite **V redu**.

02 Iz seznama **Datoteke za brisanje** obkljukajte tiste, ki jih želite izbrisati. Vedite, da boste s čiščenjem Začasnih internetnih datotek pridobili precej prostora in morda celo pospešili Windows, vendar bo vaše brskanje po internetu počasnejše.



03 Če potrebujete še več prostora, preklopite na jeziček **Dodatne možnosti**. Tukaj boste našli dva gumba z neposrednimi povezavami do **Lastnosti Dodaj/Odstrani programe**, kjer lahko odstranite programe in okenske komponente, ki jih ne potrebujete.

Nastavite svoj GeForce

Želite hitrejšo in najboljšo grafiko? Izvolite. Pred vami je vodič po optimizaciji GeForca.

Ko ste kupili GeForce2, je bil to najbolj privlačen kos strojne opreme na planetu. Vendar to ni več tako. Te dni se mu starost že pozna, še posebej, ko se mora spoprijeti z najsodobnejšimi igrami. Kako lahko iz njega iztisnete več hitrosti? Ali pa imate nasprotno težavo: izpljunili ste še zadnje cekine za GeForce4, sedaj pa niste najbolj prepričani, kam je šel ta denar. Kako lahko iz kartice izcedite največ? Kakor koli že, odgovor je v obeh primerih enak in nima nič za opraviti z nastavitvenim zaslonom v sami igri. Če želite iz svoje kartice iztisniti največ, se morate poigrati prav z njo.

Skrite nastavitve

Okno **Properties** vašega GeForca je prava zlata jama skrivnostnih nastavitev, s katerimi boste dosegli največ, vendar tega dialoga ni najlaže najti. Kliknite na **Start -> Nastavitve -> Nadzorna plošča -> Zaslon -> Nastavitve -> Dodatno**, nato pa izberite jeziček svoje kartice – recimo **GeForce2 GTS**. Sedaj kliknite še na gumb **Additional Properties**.

Razpoložljive možnosti so odvisne od modela kartice in nameščene različice gonilnikov. Najnovejši nVidiini referenčni gonilniki so najbolj optimizirani: če jih še nimate, jih snemite in namestite, še preden boste storili kar koli drugega. Windows Update vam pri tem ne bo pomagal. **PCF**

>> POSPEŠKI

Vašega GeForca brcnite v rit. Vendar pazljivo merite.

01 Vaš GeForce ima vgrajeno mehčanje robov, vendar ga sodobne igre, kot je *Jedi Knight II* ne uporabijo samodejno.

02 Ročno nastavite **Anti-Aliasing** za glajenje robov, vendar pričakujte padec zmogljivosti.

03 Običajno onemogočena nastavitev **Linear Mipmapping** je metoda za pospeševanje teksturiranja v OpenGL igrah.

07 **Anisotropic Filtering** je značilnost OpenGL za natančnejše izrisovanje tekstur. Privzeto je ta možnost onemogočena.

08 Če jo vključite, bodo trpele zmogljivosti, vendar pa so teksture veliko bolj ostre in natančne.

09 **Vertical Sync** v OpenGL preprečuje da bi hitrost slik presegla hitrost osveževanja zaslona.

13 **Texel Alignment** nastavlja položaj elementov tekstur v D3D igrah in jo je le redko treba ponastavljati.

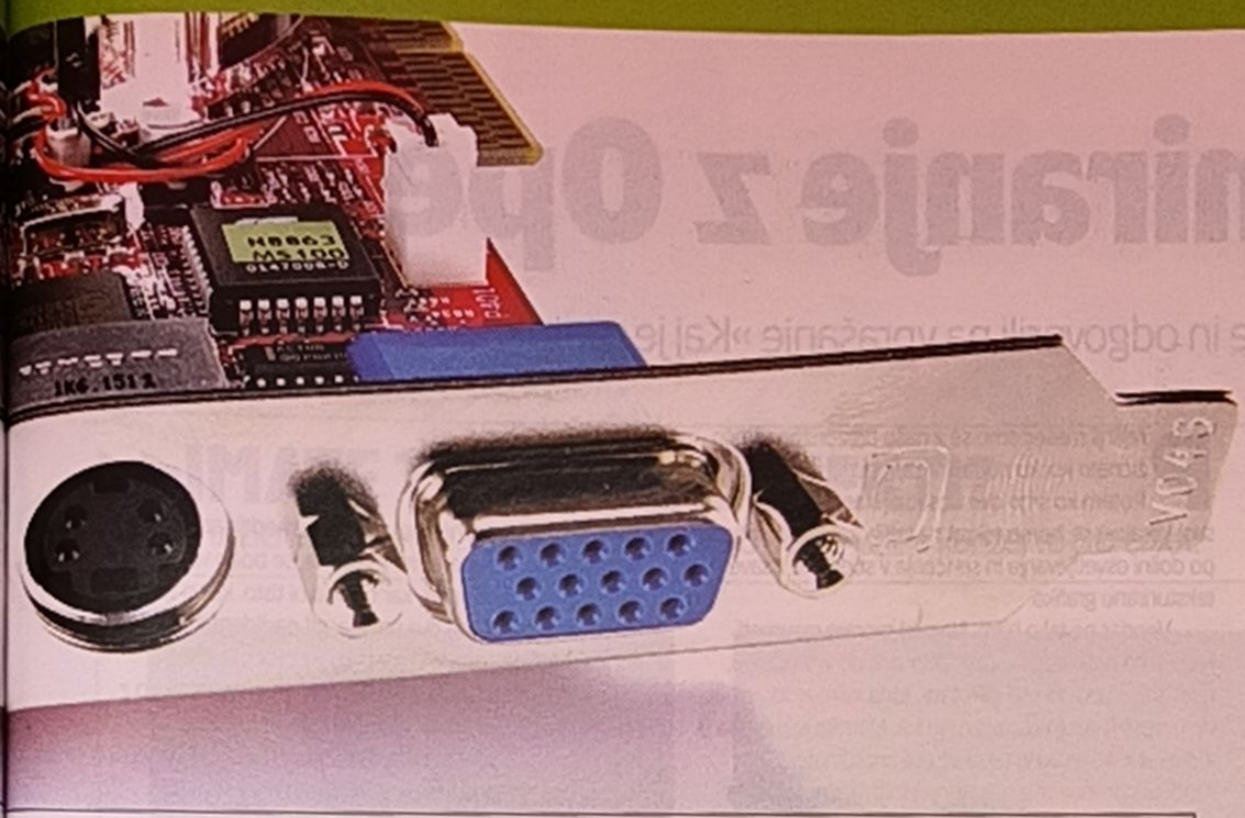
14 Zato pa lahko z nastavljanjem odpravite »šive« v scenografiji in popravite zaslonsko besedilo, ki ga je težko brati.

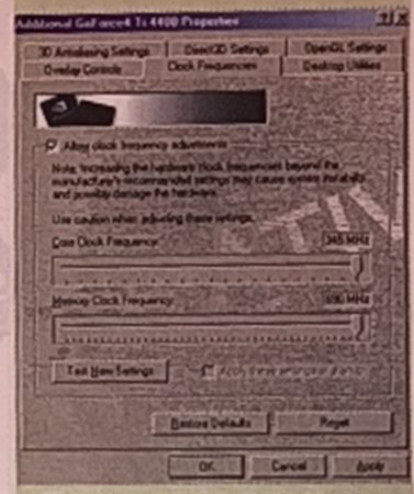
15 Do **Vertical Sync Mode** za D3D ne morete dostopati, dokler ne uporabite popravka za register, ki smo ga opisali v okvirju na desni.

>> Če želite iz kartice iztisniti največ, potem se morate poigrati prav z njo.

OVERCLOCKING

Kako živeti na robu grafičnih zmogljivosti.





Hiter poseg v register in hip-hip-hip, strašni trik, prikažejo se nove možnosti.

Resen pospešek boste dosegli le na en način. Tako kot pri vašem sistemskem procesorju, lahko tudi kebrčka na GeForcu prisilite k hitrejšemu delovanju, enako pa velja tudi za pomnilniško vodilo. Vsi nadzorniki se nahajajo v skritem jezičku v **GeForce Additional Properties**, katerega lahko prikažete s preprostim posegom v register.

V meniju Start izberite **Zaženi** in vtipkajte regedit. Prebijte se do **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak**. Ustvarite novo vrednost **DWORD** z imenom **CoolBits** in nastavite vrednost **3**. Ponovno odprite **GeForce Additional Properties** in našli boste nov jeziček z imenom **Clock Frequencies**.

Previdno: krmilnike navijanja so skrili z razlogom. Če boste pretiravali z navijanjem, lahko vaša kartica zmrzne ali pa celo pregori, če hladilnik ne zmore opraviti svojega dela.

Kartico ponastavljajte v korakih po pet enot in vsakič kliknite na **Test New Settings**. Če to ne odkrije nobenih težav, ponovite, dokler se na zaslonu ne prikažejo beli madeži ali pa vam odpovedo živci. Pomaknite se za nekaj klikov nazaj in potrdite nastavitve. Verjetno bi morali opaziti zvišane zmogljivosti kartice, še posebej če izključite **Vertical Sync**. Vendar pozor: s tem morda svoji kartici skrajšujete življenjsko dobo.

In pomnite: če uničite svoj GeForce, potem nikar ne obtožujte nas. V vas bomo uperili prst in se vam smejali.

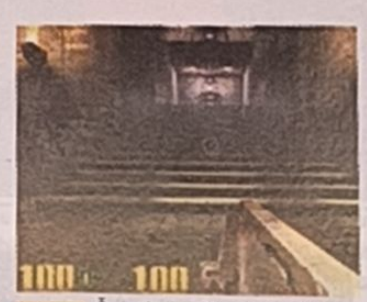
04 Če jo omogočite, boste pospešili igre kot *Medal of Honor*, vendar srednje in zelo oddaljene teksture ne bodo več tako natančne.

05 V Direct3D igrah **Mipmap Detail Level** določa razmerje med hitrostjo izrisovanja in kakovostjo tekstur.

06 Še enkrat velja: hitrejše izrisovanje pomeni nižjo kakovost oddaljenih tekstur.

10 Nastavitev **Always Off** osvobodi vaš GeForce, tako da doseže visoke hitrosti, še posebej pri malce starejših igrah.

11 Z-buffer določa, ali en poligon prekriva drugega ali ne.



12 Če v OpenGL omogočite **Force 16 Bit Depth Buffer**, povečate hitrost, vendar se lahko pojavi trepetanje in druge anomalije.

16 Mar vašemu GeForcu 4 preprečuje doseganje večjih zmogljivosti v D3D igrah? Potem ga nastavite na **Always Off**.

17 **Render Ahead** nastavlja količino sličic, ki se v D3D izrisujejo vnaprej.

18 Optimalni nastavitvi za **Render Ahead** sta **2** in **3**, vendar lahko z nadaljnjim nastavljanjem povišate hitrost.

Programiranje z OpenGL

Ta mesec bomo odkrili objekte in odgovorili na vprašanje »Kaj je matrika?«

DEL 123

NA SPLETNI STRANI

Sedaj izgleda lepa, ampak liki v *Jedi Knight II* so pričeli svoje življenje kot preproste kocke in krogle v OpenGL.

Prejšnji mesec smo se z našo brezbrižno vrtečo žičnato kocko podali nazaj v sedemdeseta. Potem ko smo dve desetletji razvoja stisnili v šest korakov, se bomo tokrat na krilih naše kode podali po dolini osvetljevanja in senčenja v sodobne višave teksturirane grafike.

Vendar ne tako hitro. Najprej morate razumeti, kako smo našo kocko sploh pripravili do vrtenja. Da, uporabili smo funkcijo **glRotate**, toda kako je to delovalo? Temelj vsega je matrika. Matrika je majhna 3 x 3 ali 4 x 4 številčna tabela in če koordinate 3D modela pomnožite z nekaterimi matrikami, lahko ta model počne nekaj osupljivih stvari. To je, na kratko, bistvo 3D računalniške grafike.

Izberite modro tabletko

OpenGL ima dve pomembni matriki: projekcijsko matriko in matriko pregleda nad modelom. OpenGL pomnoži koordinate modela s projekcijsko matriko da jo splošči v dve dimenziji, tako da jo lahko izriše na zaslon (zaslon lahko stvari prikazuje le v 2D, zato dlakocepsko rečeno sploh ne poznamo resnične 3D grafike). Matrika za pregled nad modelom pa modificira orientacijo modela v 3D prostoru. Tako se model premika, krči, širi in vrti. Temu pravimo transformacije.

Na srečo OpenGL sam poskrbi za vso srhljivo matematiko matrik, tako da nam ni potrebno skrbeti zanjo. Ko želimo spremeniti pogled na sceno, uporabimo funkcijo visoke stopnje kot je **gluPerspective** in ko želimo kaj vrteti, uporabljamo **glRotate**, vendar za zastorom te funkcije samo spreminjajo matrike OpenGL.

Matriarhat

Zakaj je to tako pomembno? Ker so modifikacije matrik kumulativne. Ko uporabite **glRotate**, se bodo vsi nadaljnji elementi vrteli, kar morda ni tisto, kar si želite. OpenGL to rešuje na dva načina. **glLoadIdentity** ponovno naloži trenutno matriko v t.i. identitetno matriko, ki sploh ne bo modificirala vaših modelov. To z matriko za pregled nad modelom storimo vsakič, ko narišemo našo sceno, tako da vedno pričnemo znova.

Druga metoda je uporaba matričnega snopiča. **glPushMatrix** shrani trenutno matriko. Če želite pretvoriti le en model in ne celotne scene, uporabite **glPushMatrix**, pokličite **glRotate** ali kar koli in narišite ta model. Sedaj preprosto pokličite **glPopMatrix**, da prekličete učinek te pretvorbe na trenutno matriko.

To je dovolj podatkov za ta mesec. Vso programsko kodo, ki jo potrebujete za tokratni del, najdete na naši spletni strani, kamor smo naložiti tudi programe iz prvega dela. Naslednjič: do transparence in naprej! **PCF**

>> Zaslon lahko stvari prikazuje le v 2D, zato, če smo pedatni, ne poznamo resnične 3D grafike.

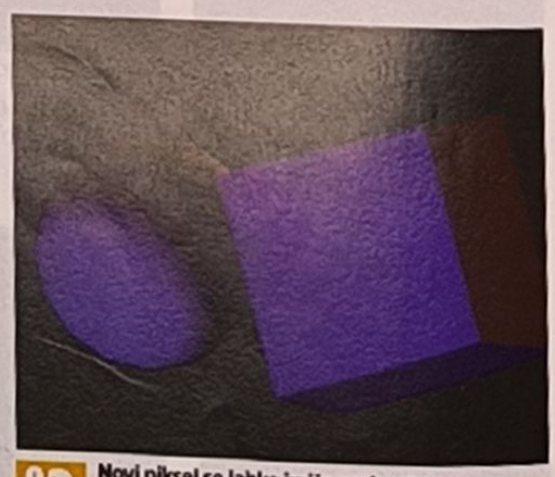
>>POZABAVAJMO SE Z GLOBINO

Raziščimo skrivnosti Z-bufferja.

Ena največjih težav pri programiranju 3D iger je globina – da pogon pravilno izriše vse poligone, začenši s tistimi najbolj oddaljenimi. Zakaj naj bi najprej izrisali najbolj oddaljene poligone? Ker če najprej izrišete najbližje poligone, jih bodo prekrili naslednji, kar bo uničilo sceno. Zamislite si sobo v *Counter Striku*, v kateri je miza. Če se najprej izriše miza in šele nato stene, bo zadnja stena prekrila mizo. Nadrealistično, a neuporabno.

V teoriji je najboljša rešitev izrisovanje poligonov v redu Z. Z je globinska os na naši 3D osi, kar pomeni, da se najprej izrišejo poligoni z največjo negativno vrednostjo koordinate Z, saj gre za poligon, ki je najbolj oddaljen, nato je na vrsti poligon z naslednjo najvišjo negativno vrednostjo Z in tako naprej. Če bi le bilo tako preprosto ...

01 Kaj se zgodi, ko se poligoni delno prekrivajo, kot v našem primeru? Kateri vertex boste uporabili? V nekaterih primerih je koncept »pred« in »za« računalniku zelo težko pojasniti. Običajno je vsak primer najbolje soditi po vsakem pikslu, z uporabo Z-bufferja. Ta posname vrednost Z– globino – vsakega izrisanega piksla.



02 Novi piksel se lahko izriše preko starega primera, le če uspešno prestane test globine. Na prejšnjem posnetku piksel prestane test, če ima nižjo vrednost Z kot že izrisan piksel – z drugimi besedami, mora biti bliže opazovalcu. Na tem posnetku morajo biti piksli bolj oddaljeni. Enaki poligoni, drugačen rezultat.

"BACKFACE CULLING"

RIŠI TISTO, KAR RABIŠ

Čas je, da odkrijemo še en bistven princip OpenGL.

OpenGL se lahko vzdrži prikazovanja objektov, ki jih ne vidite.

V tretjem koraku tokratnega projekta se bomo soočili s težavo, ki je v 3D svetu še bolj prevladujoča od globinske nočne more. Naše kocke so sestavljene iz poligonov in vrstni red izrisovanja poligonov je povzročil, da se poligoni, ki bi morali biti skriti, izrišejo zadnji, zato delno prekrijejo poligone, ki bi morali biti spredaj. Kaj pravite? Jih pač izrišemo v nasprotnem vrstnem redu? Zelo bistro – le da se vse spet pokvari, ko se kocke pričnejo vrteti.

Ker se ukvarjamo s konkavnimi modeli – v našem primeru, kockami – je najpreprostejša rešitev tehnika »backface culling«. Ko OpenGL razložimo, naj ne izriše poligonov, ki jih opazovalec ne vidi, je vsa težava magično razrešena.

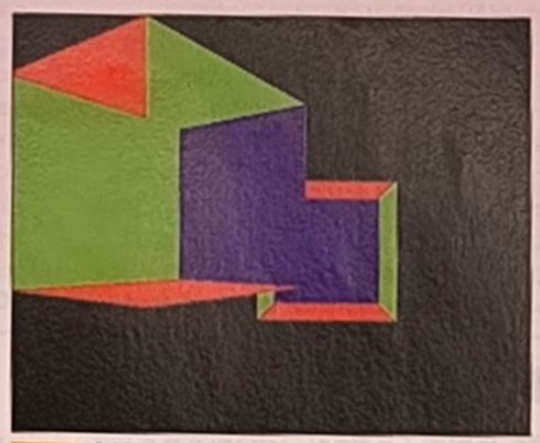
Urni kazalci

Samo trenutek, kako pa OpenGL ve, v katero smer so poligoni obrnjeni? Čas je še za eno lekcijo iz teorije OpenGL – zahvalili se nam boste pozneje. Koordinate poligonov imajo določen vrstni red, imenovan navitost. Če je vrstni red s perspektive opazovalca v nasprotni smeri obračanja urnih kazalcev, potem je poligon obrnjen proti opazovalcu. Drugače velja nasprotno. Poskušajte spremeniti navitost kock in si oglejte učinke.

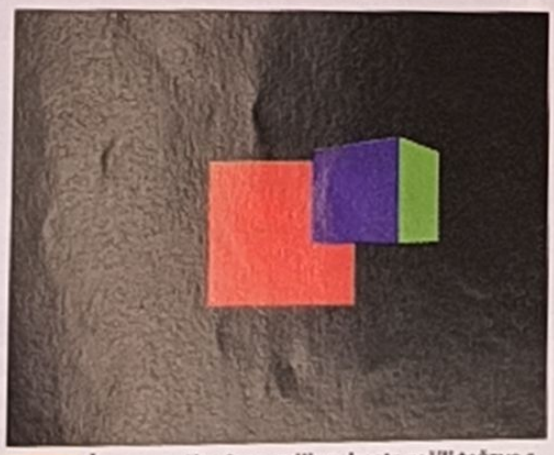
>>IMATE TEŽAVE Z OBJEKTI?

Prehod iz žičnatega okvirja v pravi poligon lahko odpre veliko konzervo 3D črvov.

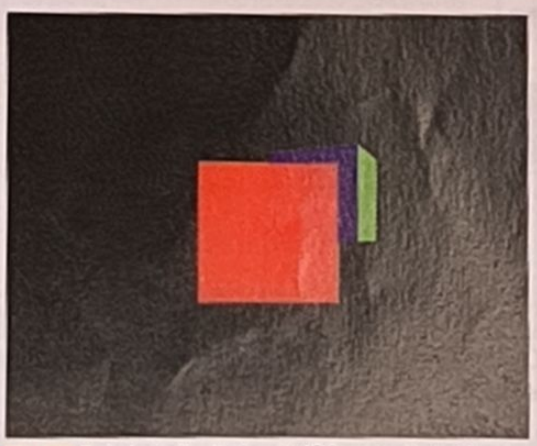
01 Tukaj delamo z dvema kockama, da prikažemo kompleksnost zapolnjenih objektov. Povežite kodo v mapi **Tut21** (**BCC MyWindow.cpp DrawCode.cpp**). Hmm, kot žičnati model je vse kul ...



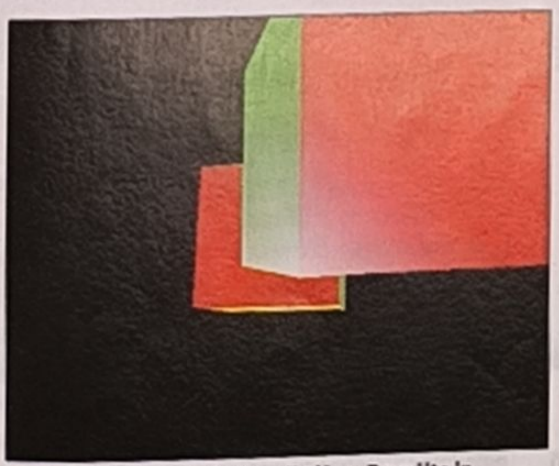
02 Ljubi bog, kaj pa je to? Koda v **Tut22** je našo kodo spremenila v poligon, ki izgleda grozljivo. OpenGL izrisuje stranice, ki bi morale biti skrite, kajti vsega skupaj ne razume najbolje.



03 Če omogočite face-culling, boste rešili težave s skritimi stranicami, vendar vrteča se kocka še vedno ne izginja za osrednjo kocko, ko bi morala. Izriše se zadnja, zato vedno prepiše osrednjo kocko.



04 To je že bolje. Koda v **Tut24** postavlja testiranje globine, tako da OpenGL nikoli ne bo prepisal bližnjega poligona z bolj oddaljenim. Krožeča kocka se sedaj primerno skriva za centralno.



05 Ooh, to je že bolj realistično. Povežite in poženite kodo v mapi **Tut25**, da vidite, kako lahko preprosto osvetljevanje polepša sceno. Pravzaprav manjka le še ena stvar ...

06 Teksture! Uporabite **BCC32 glaux.lib MyWindow.cpp DrawCode.cpp**, da povežete kodo – povezovalniku moramo razložiti, naj vključi knjižico OpenGL AUX. Poskusite zamenjati privzete teksture z lastnimi.

Pametno izkoristite svoj Outlook

Kaj se je že zgodilo s slavnim sloganom iz 90. – »Delaj pametneje in ne več«? Čas je, da ga oživimo.

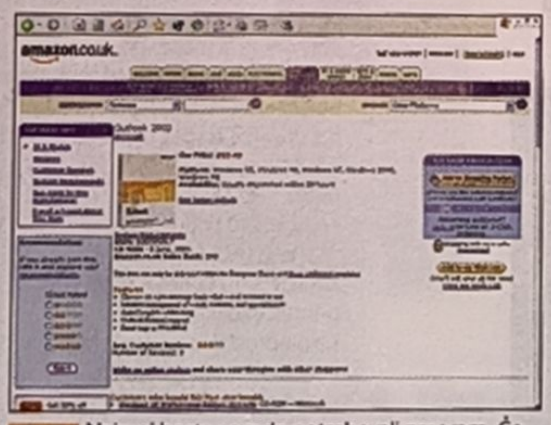
Hmm, *Outlook* je torej tisti brezplačni program za elektronska sporočila, ki ga dobimo skupaj z *Internet Explorerjem*, kajne? Napačno. Tisto je *Outlook Express*, bučko. *Outlook* je njegov večji brat, oče komunikacijskih programov, ki povrhu skrbi tudi za vaše razporejanje časa. Je skrbnik za kontaktne podatke, koledar, seznam opravil, program za delo z datotekami, beležnica, načrtovalec sestankov in seveda obvlada tudi elektronsko pošto.

Neverjetna količina sporočil, ki jih dandanes prejmete v službi, je lahko resnično absurdna – skoraj 50 odstotkov časa lahko porabite za odgovarjanje nanje, več kot tretjina vseh uslužbencev pa meni, da je število sporočil, ki jih prejmejo »netolarantno« (**www.amikanow.com**). Nek psiholog je celo izmislil frazo za vaše stanje duha, ki se nahaja pod takšnim digitalnim obstreljevanjem: sindrom informacijske izčrpanosti. Isti doktor je kot posledice takšnega divjanja z modemi navedel utrujenost, pozabljivost in spremembo temperamenta. Vendar vam mi svetujemo, da ne izgubljate svojih živcev, kajti *Outlook* vam lahko pomaga. Ostanite organizirani tako, da boste svoja sporočila samodejno razporedili v barvne kategorije, s preprostim vlečenjem pomembnih dokumentov v svoj koledar ohranite pomembne informacije ali pa celo organizirate online sestanke in se tako izognete odsotnosti s svojega delovnega mesta. Zadeva je preprosta, ko veste kako ...

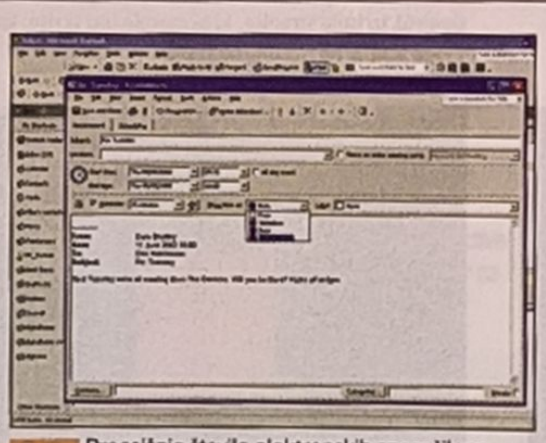
PCF

>> DOBILI STE SPOROČILO

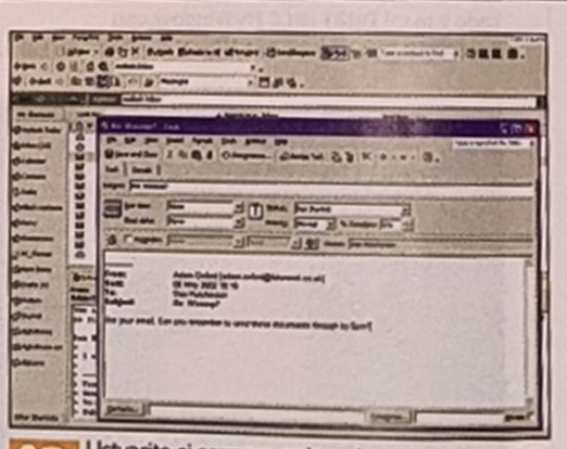
Več kot navaden sistem za komunikacijo, lahko *Outlook* organizira skoraj celo vaše življenje.



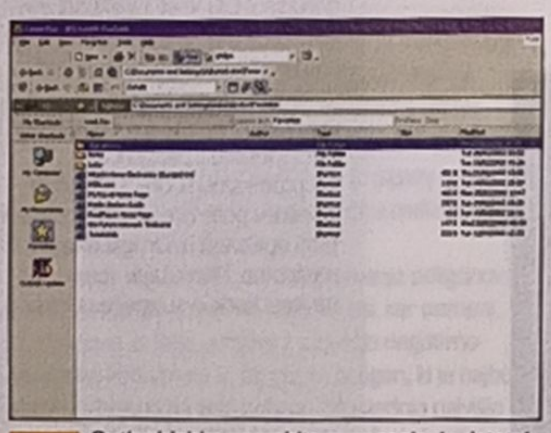
01 Najprej boste seveda potrebovali program. Če si že lastite *Office*, namestite *Outlook* s svojega *Office* CD-ja. *Outlook 2002* je vgrajen v *Office XP*, lasten izvod pa dobite za okrog 27 tisočakov (**www.microsoft.com/outlook**).



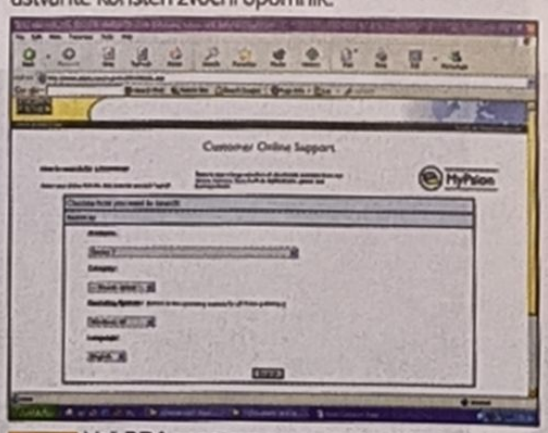
02 Precejšnje število elektronskih sporočil vas spominja na pomemben dogodek ali pa vas pošiljatelj v njih vprašuje po organizaciji sestanka. Preprosto potegnite sporočilo v jeziček **Calendar** in tako naredite vnos. Določite mu datum in čas ter ustvarite koristen zvočni opomnik.



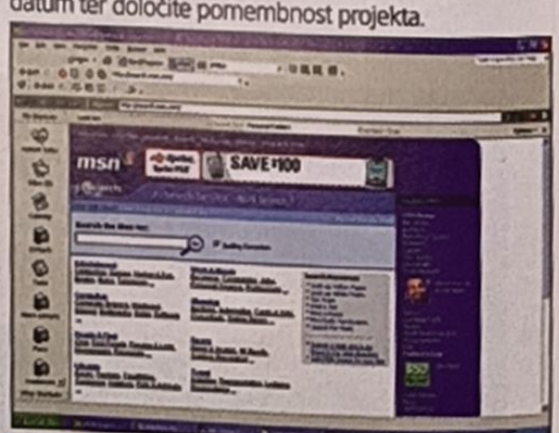
03 Ustvarite si seznam nalog, da ne boste pozabili na kaj pomembnega. Pritisnite [Ctrl]+[Shift]+[K] za nov vnos v svojem seznamu nalog. Ali pa, kot že ugibate, preprosto potegnite sporočilo v jeziček **Tasks**. Vnosu lahko določite začetni in končni datum ter določite pomembnost projekta.



07 *Outlook* lahko uporabite za zaganjanje datotek in programov. Del zaslona na levi vsebuje bližnjice do *Outlookovih* imenikov (preprosto potegnite bližnjice tja) – vendar lahko ustvarite tudi bližnjice do lokacij vašega trdega diska, ki si jih ogledujete na desni.



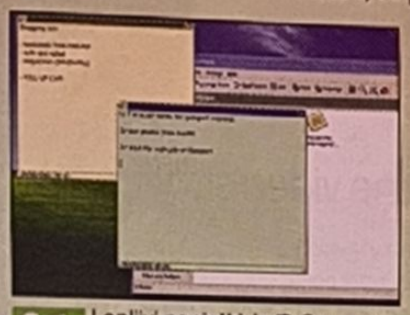
08 Vaš PDA zagotovo premore programje za razporejanje časa in le-tega lahko sinhronizirate z *Outlookom*. Pojdite na **www.psion.com** ter snemite program *PsiWin*, ki bo Psionovo Agendo sinhroniziral z *Outlookovim* Koledarjem. ActiveSync za povezavo s PocketPc-jem dobite z *Outlookom*.



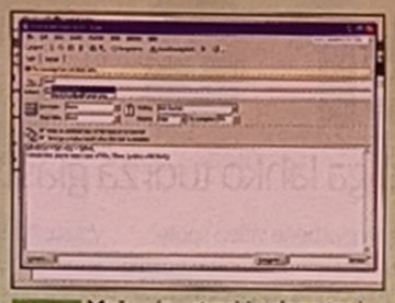
09 V *Outlook XP* glavno okno deluje kot spletni brskalnik, kar pomeni, da si lahko v njem ogledate spletne strani – kar pomeni, da lahko poženete email.si ali pa priljubljen iskalnik – v istem oknu, kjer si ogledujete elektronska sporočila.

SKRIVNOSTI OUTLOOKA

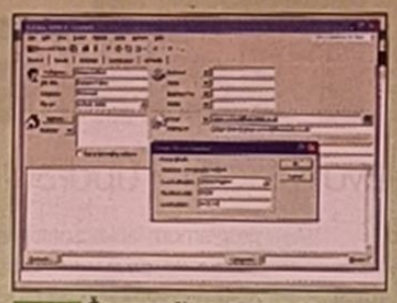
Še nekaj kratkih nasvetov, ki pa jih žal ne morete uporabiti v različici *Express*.



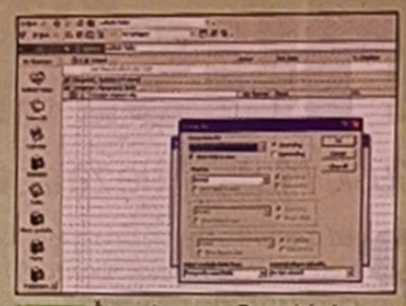
01 Lepljivi papirčki, kaj? Gotovo jih je vaša miza polna. No, sedaj lahko nanje pozabite, saj *Outlook* prihaja z barvnimi digitalnimi papirčki, ki ostanejo na vašem namizju tudi takrat, ko je programsko okno pomanjšano.



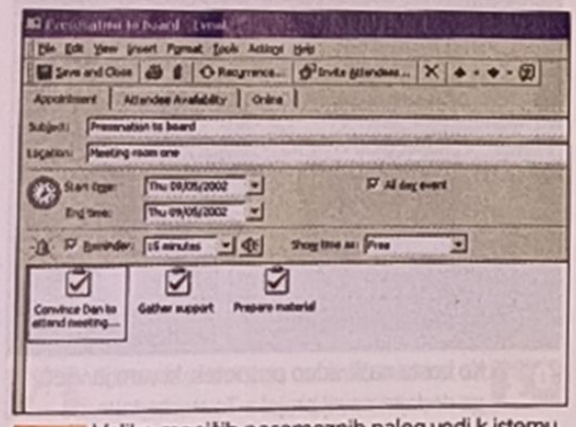
02 Možno je ustvariti nalogo ter jo nato dodeliti komu drugemu, vendar mora tudi ta oseba uporabljati *Outlook*. Izberite **Actions -> New Task Request**, nato pa vpišite elektronski naslov sprejemnika. Naloga mu bo poslana in bo shranjena v njegov seznam nalog, ko odpre sporočilo.



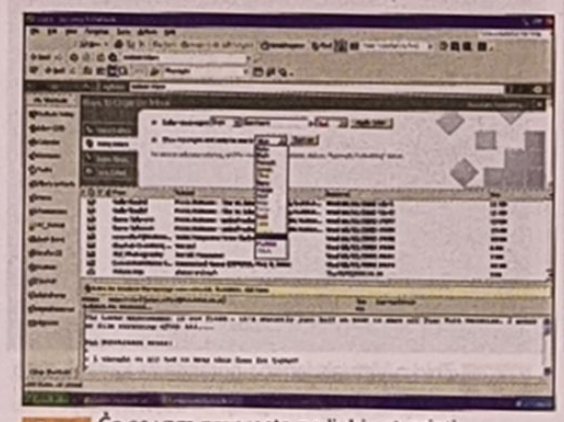
03 Še ena očitna, a pogosto spregledana prednost. Pozabite na omejitve standardnega Address Booka iz Windows. Sicer ta še vedno obstaja, vendar je integriran v *Outlookove* Contacts, enega najboljših programov za shranjevanje kontaktnih podatkov.



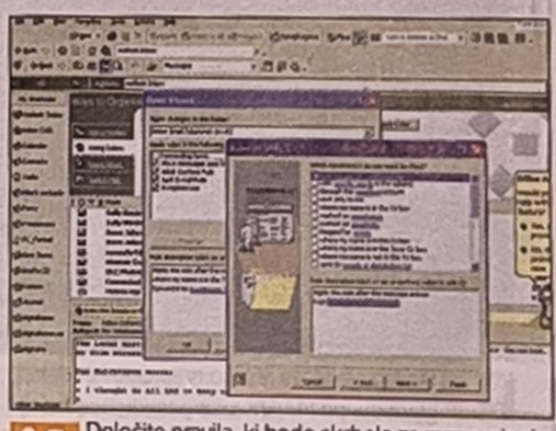
04 Še en lepotec. Organizirajte kontaktne osebe, naloge, vnose, dokumente ali opomnike po kategorijah. Tako si lahko v enem seznamu ogledate le poslovne obveznosti, medtem ko v prostem času ali premoru za kosilo preklopite na zasebne.



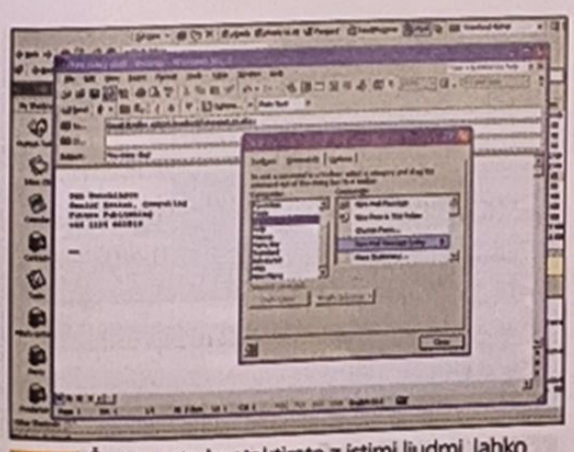
04 Veliko manjših posameznih nalog vodi k istemu cilju, kot je na primer pomembna predstavitev. Odprite vnos v koledarju (npr. torkov sestanek) ter vse naloge, ki spadajo k projektu, potegnite v okno, kjer bodo shranjene kot en sam opomnik.



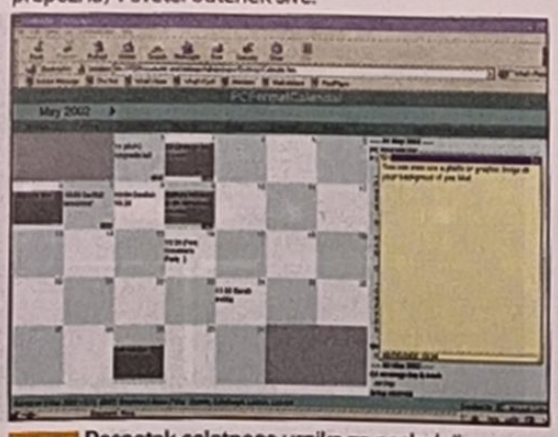
05 Če se vam preprosto ne ljubi ustvarjati celotnega sistema za filtriranje sporočil, preprosto ukažite *Outlooku* naj vsa elektronska sporočila od vašega šefa pobarva rdeče, ženina sporočila v modro in neželeno pošto (*Outlook* jo prepozna) v svetel odtenek sive.



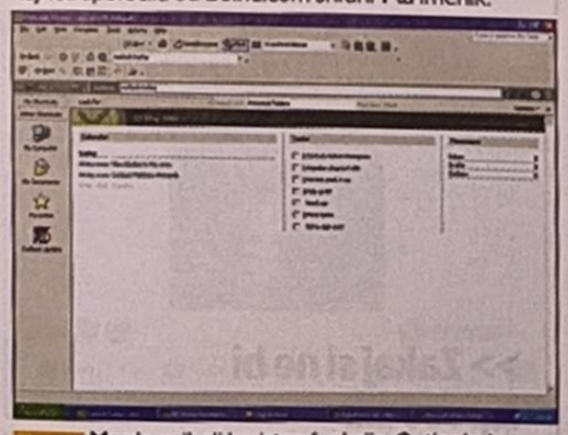
06 Določite pravila, ki bodo skrbela za razporejanje prihajajočih sporočil. To zmožnost premore tudi *Outlook Express* – ustvarite imenik poimenovan Avkcije (z uporabo možnosti **New Folder** v meniju **File**) ter poženite **Rules**, pod menujem **Tools**. Povejte *Outlooku* naj vsa sporočila od Bolhe.com shrani v ta imenik.



10 Če pogosto kontaktirate z istimi ljudmi, lahko avtomatizirate proces ustvarjanja in naslavljanja sporočil. V *Outlook 2002* lahko dodate dodaten meni, ki deluje kot seznam Priljubljenih naslovnikov. Pojdite pod **Tools/Customize > Commands**. Lahko celo določite samodejno vstavljanje naslova sporočila.



11 Posnetek celotnega urnika za naslednji mesec lahko objavite na spletu ter tako drugim pokažete, kdaj ste zasedeni in si omogočiti vpogled v urnik tudi od doma. V koledarju kliknite na **Save as Web Page**, pod **File**. Lahko izberete tudi količino podatkov, ki jih boste objavili.



12 Morda najbolj koristna funkcija *Outlooka* je možnost Outlook Today, ki vam prikaže le naloge, ki jih morate dokončati danes, koliko novih elektronskih sporočil imate in kakšne so vaše obveznosti v naslednjih nekaj dneh – vsak vnos je povezava, ki vas v slogu spletnih povezav popelje do celotnega vnosa.

Uporaba MAGIX Music Maker 6

DEL 123

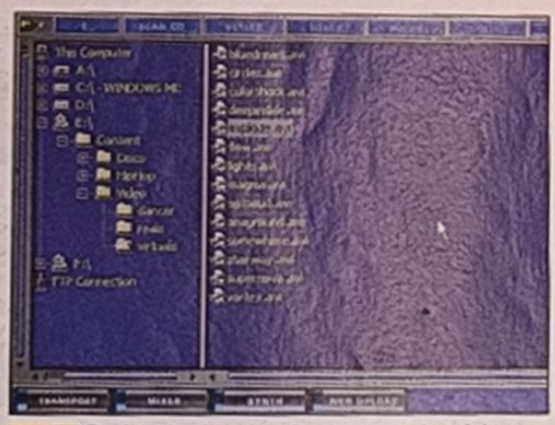
Music Maker ni le za izdelavo melodij – uporabite ga lahko tudi za glasbene video spote.

Pred dvema mesecema smo odkrili, kako preprosto je izdelovati glasbo s kopijo *Music Makerja* (katerega smo zapekli na naš srebrni plošček – če ga nimate, lahko pokličete Darjo na 02 330 330 1 in naročite PCF 3). Vendar pa program zmore še več. Potem ko ste zaključili z izdelavo skladbe, jo lahko izvozite v WAV in jo zapišete na CD ali pa ustvarite format RealAudio ali Windows Media za uporabo na internetu. Vendar to ni vse: s tem programom lahko izdelujete tudi glasbene video spote. Če menite, da je izdelava videa strahotno kompleksno opravilo, potem vas bo *Music Maker* prijetno presenetil. Video dodajate tako preprosto kot glasbo: morate najti le primeren posnetek in ga povleči v glavno okno. Na eni sami stezi lahko kombinirate več video datotek in celo uporabite dva nabora posnetkov – tako lahko na primer plesalkam dodate psihedelično ozadje.

V zadnjem delu našega vodiča se bomo spoprijeli z *Music Makerjevimi* video funkcijami; uporabili bomo posnetke, ki jih že dobimo s programom, vendar ni nobenih ovir da si ne bi sposodili kamkorderja in vložili lastnih »domačih« posnetkov. Odkrili bomo tudi, kako lahko naše mojstrovine izvozimo v format Real Media, ki je standard za spletni video. Ko boste končali s tokratnim vodičem, se pred prijatelji ne boste pohvalili le s fantastično melodijo, temveč tudi z živahnim video spotom. **PCF**

>> MTV PRI VAS DOMA

Ste naposled zadovoljni s svojo glasbo? Sedaj ustvarimo še popoln video spot.



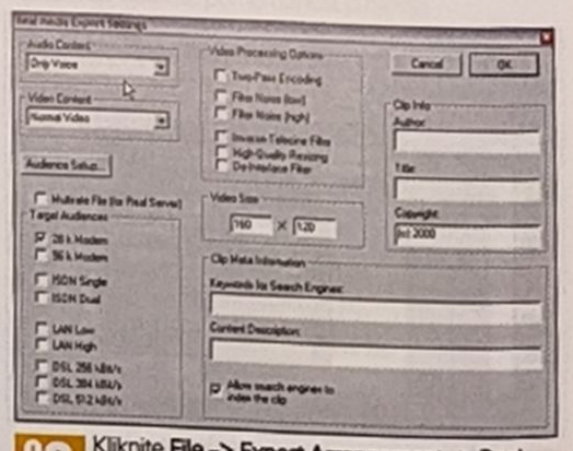
01 Dodajanje videa je tako preprosto kot delo z glasbo – pri MAGIX-u so poskrbeli za nekaj spodobnih vzorčnih posnetkov, tako da kamkorder ni nujen del opreme. Naložite svojo pesem in s **File Browserjem** odprite mapo **Content -> Video**. Podmape – **Dancer**, **Reals** in **Virtuals** – vsebujejo posnetke plešočih deklet, živahne scene in posebne učinke.

02 Zbirko **Virtuals** lahko uporabite za kar koli, zato jo bomo raziskali najprej. V **File Browserju** v mapi **Content -> Virtuals** poiščite datoteko **explode.avi**. Če kliknete na to datoteko, bi moralo oživeti okno **Video Preview**, kjer bi se moral predvajati predogled videa – v tem primeru žgoča eksplozija barv.

03 Ko boste našli video posnetek, ki vam je všeč, ga dodajte v svoj projekt. To storite tako, da posnetek povlečete iz **File Browserja** in ga spustite preko svoje glasbe. Potrebujete novo stezo, zato posnetek vrzite na sam začetek **Track 7**.

>> Zakaj si ne bi izposodili kamkorderja in uporabili lastnih »domačih« posnetkov?

07 V krmilniku **Transport** kliknite na **Play**. Iz zvočnikov bi morala liti pesem, v oknu **Video Preview** pa bi morali videti posnetek, ki ste ga dodali malo prej. *Music Maker* odstrani zeleno ozadje iz posnetka plešočega dekleta in za ozadje vzame psihedelične posnetke iz **Track 7**.

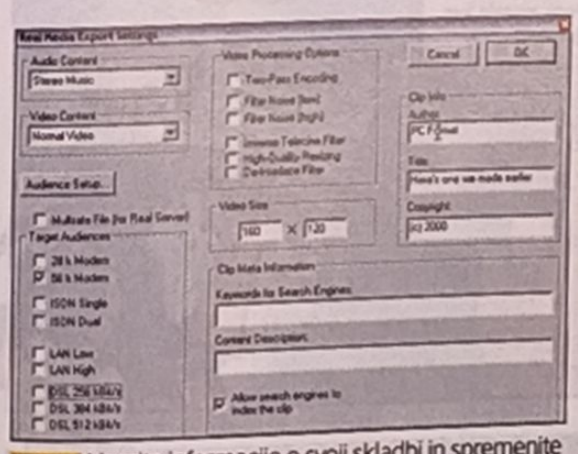


08 Kliknite **File -> Export Arrangement -> Real Media Explorer** in prikazala se bo strahotna plejada možnosti. Vendar je vse skupaj bolj preprosto, kot izgleda: spustni meni **Audio Content** spremenite v **Stereo Music** (ali pa samo v **Music**, če želite čim manjšo datoteko). **Video Content** pustite nespremenjen.

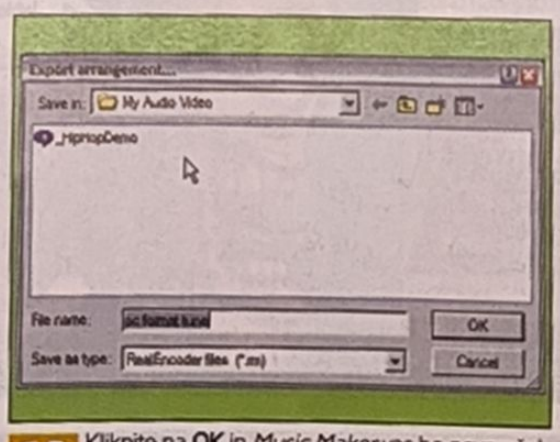
04 Video steze delujejo natanko tako kot zvočne, zato lahko na eni stezi uporabite več video posnetkov. V mapi **Virtuals** izberite še več datotek in jih povlecite na **Track 7**. To počnite, dokler celotne pesmi ne spremljajo možgane moreči posebni učinki; s klikom na gumb **Play** si boste lahko vso stvar ogledali.

05 Posnetki, ki smo si jih ogledali, sicer mejijo na psihedelične, vendar *Magix* vsebuje tudi posnetke ljudi. V **File Browserju** se prebijte do mape **Content -> Video -> Dancers** in si s klikom na vsako datoteko predoglejte video. *Music Maker* bo vsak posnetek prikazal v oknu **Video Preview**.

06 Ko najdete primerne video posnetke, jih povlecite na novo stezo – v našem primeru **Track 8** – in jih premikajte, dokler projekt nima dveh stez z video posnetki. Kot bomo odkrili v naslednjem koraku, se lahko *Music Maker* pohvali z bistrimi tehnološkimi triki, s katerimi lahko predvaja dva video posnetka hkrati.



09 Vnesite informacije o svoji skladbi in spremenite **Target Audience** v **56K Modem**. Tako bo končna datoteka Real Media dovolj majhna za uporabnike modemov. Spremenite lahko tudi **Video Processing Options**; vendar so te uporabne le, če delate posnetke za širokopasovne komunikacije.



10 Kliknite na **OK** in *Music Maker* vas bo povprašal po imenu datoteke Real Media. Če nameravate iz istega projekta izpeljati več datotek, vam priporočamo opisna imena v slogu **ime_56K**, **ime_ISDN** in **ime_broadband** – tako boste vedno vedeli, za kaj gre.

11 *Music Maker* vse skupaj izvozi kot datoteko Real Media, nato pa odpre *RealPlayer*, da prikaže rezultat. Če vaš strežnik ne podpira predvajanja video posnetkov, potem izdelajte druge različice za uporabnike modema, ISDN ali širokopasovnih povezav, tako da bodo lahko sneli najbolj primerno.

Vprašajte Boštjana...

V teh vročih poletnih dneh se osvežite s hladnimi nasveti dr. Izvijača.

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Vaša diploma iz družboslovja vam tukaj ne bo v veliko pomoč.

1 **Kateri program išče uporabniške nastavitve, ko nadgrajujete na Windows XP Pro?**
a) Scanstate.exe
b) Sysprep.exe
c) Mseiexec.exe

2 **Katerih od naslednjih diskovnih postavitev Windows XP Pro ne podpirajo?**
a) Preprostih pogonov
b) Zrcaljenih pogonov
c) Povečanih pogonov

3 **Koliko prostora morate imeti na disku, da v Windows XP poženete Defrag?**
a) 10 %
b) 15 %
c) 25 %

4 **Katera od teh dopustitev je bolj restriktivna?**
a) Bralna
b) Pisalna
c) Popoln nadzor

5 **Koliko znakov lahko ima v DOS-u ime deljenega tiskalnika?**
a) 255
b) 31
c) 11

Odgovori na strani 104.

Pomagamo v stiski

Naj bo silicij, zdravje, ali ženske, dr. Boštjan je ponovno odprl ordinacijo. Lepi ženski člani družine so toplo zaželeni.

Operacijski sistemi

Težaven pobeg

Imam vprašanje, ki sicer ni vitalnega pomena za delovanje mojega računalnika, vendar pa je stvar vseeno nadležna. Imam nameščene Windows 2000 in če med procesom nalaganja pritisnem tipko [Esc] se Okna »obesijo«. V čem je težava?
Darko Prešeren, elektronska pošta

Ah, še eno vprašanje za anale »Microsoftove nedokumentirane finte«. Med nalaganjem Windows lahko pritisnete tipko F5 za zagon v Varnem načinu, s tipko F8 pa prikažete meni z možnostmi nalaganja. Obe tipki imata kodo dolgo 3 bajte, od katerih je prvi bajt enak tipki Esc. Zato ko pritisnete Esc Windows zaznajo kodo dolgo 1 bajt in čakajo na druga dva bajta, vendar se medtem medpomnilnik za tipkovnico izprazni, saj je Esc dolg le 1 bajt. Stvar preprosto popravite tako (čudi me, da tega niste ugotovili že sami), da pritisnete še eno tipko, s čimer v medpomnilnik vnesete dodatne bajte in nalaganje sistema se bo nadaljevalo.

Hiter nasvet
Da prisilite Windows XP, da pri iskanju vključijo tudi skrite ali sistemske datoteke, kliknite na **Start -> Search -> All files and folders -> More advanced options**. Označite **Search system folders in Search hidden files and folders**.

Operacijski sistemi

Glasbene mape

Pozdravljeni! Nisem ravno računalniški strokovnjak, vendar je moja strast obdelava digitalne glasbe. Ker moji programi snemajo izdelane pesmi v posebno mapo, jih potem s pomočjo Windows Explorerja presnamem na drug disk. Vendar pri tem prihaja do ene nadležnosti: vsakič ko zaženem Explorer, se mi odpre v mapi My Documents in tako se moram ročno prebiti skozi tisoče podmap. Moje vprašanje je naslednje: kako naj Explorer prisilim, da se mi odpre v točno določeni mapi?
DJ Franc

Da, v Windows ni skoraj nič bolj nadležnega, kot da se Explorer odpre v enaki mapi (z izjemo famoznih napak tipa »Fatal Error«). Glede na to da se bližnjica do Explorerja nahaja v meniju Start, jo bomo malce modificirali. Odprite **Explorer** in se prebijte do mape **Start Menu** (nahaja se v **Documents and Settings\[Ime profila uporabnika]**. Tam poiščite bližnjico do Explorerja, z desnim gumbom miške kliknite nanjo in izberite **Properties**. Kliknite na jeziček **Shortcut** in spremenite **Target** v: c:\windows\explorer.exe /n, /e, c:\mojamapa (c:\mojamapa predstavlja mapo, v kateri želite, da se Explorer zažene).

Tiskalniki

Težave s tiskanjem

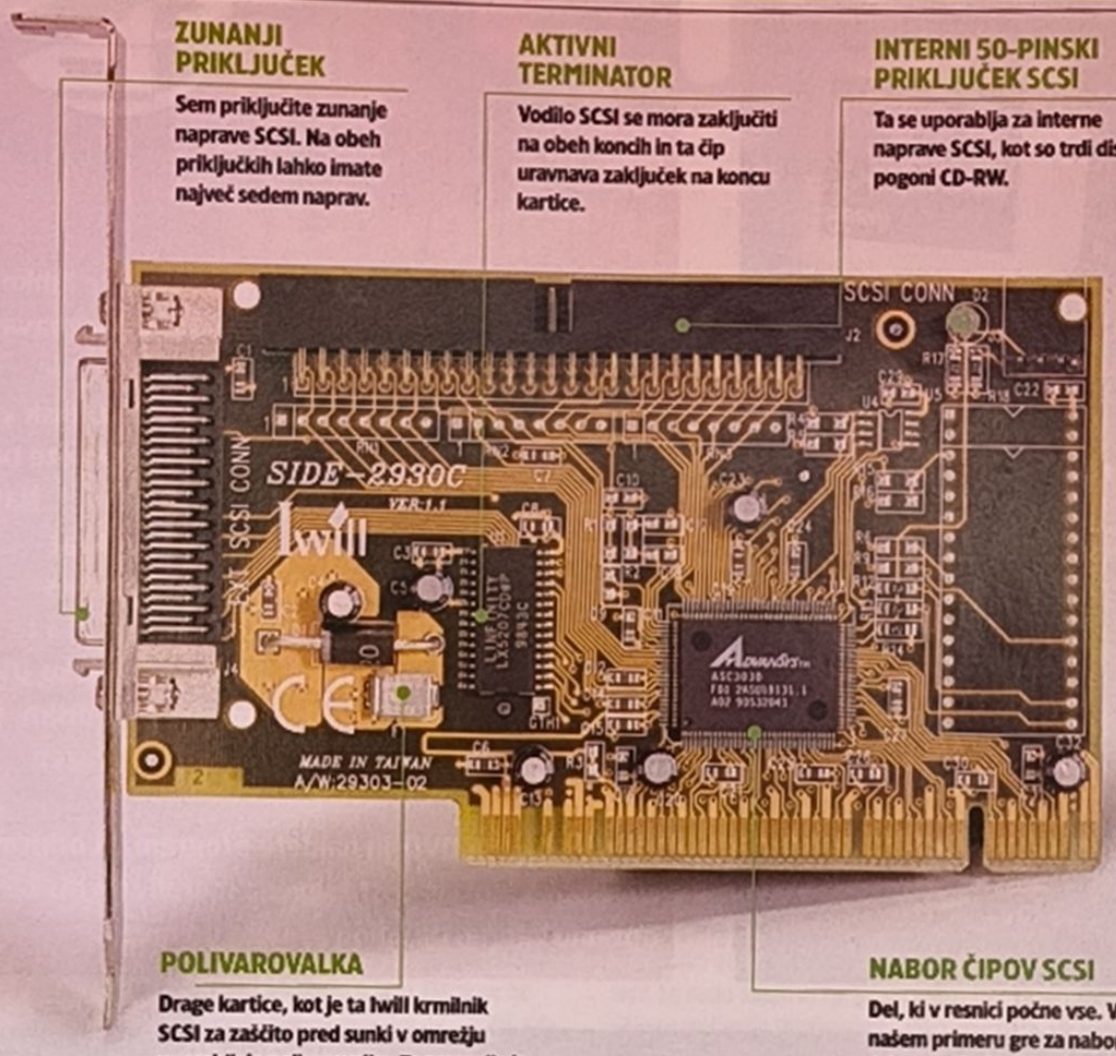
Prejšnji teden sem zagnal tiskalniški

Mraz Man

Riše: Boris Vigec

>> KRMILNIK SCSI

Kako širokopasovni fantič stari IDE brcne v rit.



ZUNANJI PRIKLJUČEK
Sem priključite zunanje naprave SCSI. Na obeh priključkih lahko imate največ sedem naprav.

AKTIVNI TERMINATOR
Vodilo SCSI se mora zaključiti na obeh koncih in ta čip uravnava zaključek na koncu kartice.

INTERNI 50-PINSKI PRIKLJUČEK SCSI
Ta se uporablja za interne naprave SCSI, kot so trdi diski in pogoni CD-RW.

POLIVAROVALKA
Drage kartice, kot je ta Iwill krmilnik SCSI za zaščito pred sunki v omrežju uporabljajo polivarovalke. Te pregorijo in se po določenem časovnem intervalu ponovno aktivirajo.

NABOR ČIPOV SCSI
Del, ki v resnici počne vse. V našem primeru gre za nabor Advansys 3030, ki v sinhronem načinu poskrbi za 10 Mb/s pasovno širino.

posel in se odpravil na pijačo. Ko sem prišel nazaj, se je na polovici posla moj PC obesil, zato sem ga ponovno zagnal in spet pognal tiskalniški posel. Tokrat je kar takoj izpisal napako STOP 0x0000001E. Uporabljam Windows NT4 Workstation.
Alfred Gerečnik – Alf

Pravite, da uporabljate NT4? Dandanes se zelo malo vprašanj nanaša na ta operacijski sistem. Če to odraža stanje penetracije novih operacijskih sistemov na tržišče ali pa so le uporabniki NT-jev bolj bistri kot drugi, ne vem, vendar se o tem v uredništvu pogosto sprašujemo. Najhuje pri vsem skupaj pa je, da sploh ne gre za vprašanje glede Windows NT, temveč je vsemu skupaj preprosto vzrok okvarjen gonilnik za tiskalnik. Določeni stari Lexmarkovi gonilniki radi počnejo takšne stvari (škoda da niste navedli vrste tiskalnika), vendar se gonilnik med enim tiskalniškim poslom in drugim ne postara – ali deluje z določeno različico Windows ali pač ne. Odpravite se na spletno stran proizvajalca tiskalnika in naložite najnovejšo različico gonilnikov za NT4. Če to ne bo pomagalo, boste morali ponovno namestiti operacijski sistem. Vendar ga namestite preko obstoječe namestitve – nikar ne formatirajte diska ali kaj podobnega.

Trdi diski

Počasnejše ugašanje oken

Včasih se mi ob zagonu Oken zgodi, da se zažene Scandisk. Vem, da se to zgodi, ko se operacijski sistem sesuje in lahko pride do poškodb datotek. Vendar se mi to dogaja tudi, ko se Windows normalno ugasnejo. Kaj moram počakati, da Scandisk konča svoje opravilo oziroma obstaja kak način, da se to ne bi več dogajalo?
Peter Petrovič, Maribor

Ob zagonu Windows preverjajo, ali se je v prejšnji seansi sistem pravilno zaustavil – pogledajo, če še obstajajo določene začasne datoteke, ki bi se pri normalni zaustavitvi sistema izbrisale. Pri nekaterih diskih zapisovanje (brisanje datotek je le neke vrste drugačno pisanje na disk) pride le do internega medpomnilnika na IDE disku, nato pa se osnovna plošča izključi še preden pride do zapisa. Ker se diskovni medpomnilnik shranjuje v RAM, je izgubljen in ob naslednjem zagonu se začasne datoteke še vedno nahajajo na disku.

Takšno je prizorišče zločina. Krivec so Windows 98, kajti trdim diskom ne pustijo dovolj časa, preden osnovni plošči izdajo ukaz, naj se izključi. To se lahko zgodi tudi v Windows Me, vendar za to že več kot dve leti obstaja popravek in očitno niste ravno pogost obiskovalec Microsoftove strani za nadgradnje. Kakorkoli že, svoj popravek snemite z www.microsoft.com/windows98/downloads/contents/wucritical/q273017/default.asp.

Morda boste morali v regeditu ustvariti novo vrednost **DWORD** imenovano **CacheWriteDelay** v **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion** in jo nastavite na **2000** (decimalno) preden bo popravek stopil v veljavo.

FAQ

Over-burning

Tehnika za ponovno uporabo medijev CD-R?
Ne, vendar ste na pravem dvorišču. Overburning je naziv za zapisovanje večje količine podatkov na CD-R, kot je deklarirana kapaciteta.

Koliko je to?
Standard Red Book zahteva, da CD-R prenese 74 minut glasbe, kar pretvorimo v 650 Mb podatkov, vendar so sedaj 80-minutni CD-ji s kapaciteto 700 Mb že nekaj običajnega in jih podpira večina pogonov.

Videl sem že 880 Mb CD-R ...
To so običajni 74-minutni diski, kjer je megabajt definiran kot 1000 x 1000 bajtov (tako kot pri trdih diskih) namesto 1024 x 1024 (kot povsod drugje).

Koliko dodatnih podatkov lahko spravite na CD?
Poleg 74 minut podatkov Red Book predvideva tudi 90 sekund za vhodno in izhodno vodilo. S pravo strojno in programsko opremo lahko pišete tudi na ta del in pridobite kakšnih 15 Mb. Ker so pogoni, sposobni overburninga, že nekaj običajnega, podjetja izdelujejo 90 in 99 minutne ploščke s kapaciteto 790 oziroma 870 Mb. Vendar proizvajalci pogonov ne propagirajo te sposobnosti svojih izdelkov, saj to presega standarde.

Lahko takšne ploščke berejo vsi pogoni?
Ne, bralna glava se mora znati postaviti zunaj običajnega področja, da ga lahko bere in enako velja za zapisovanje.

Lahko ustvarite overburn zvočne CD-je?
Da, vendar jih CD predvajalniki najverjetneje ne bodo znali prebirati. Vedite, da ko zapisujete podatke na CD-R, so 304 bajti vsakega 2352-bajtnega sektorja izgubljeni zaradi polj za popravljanje napak. Ker zvočni CD-ji teh polj ne uporabljajo, lahko na 650 Mb zvočni CD zapišete 747 Mb datotek WAV brez potrebe po overburningu.

POMEMBNO OBVESTILO DVD IZDAJA IN WINDOWS XP

Na nekaterih konfiguracijah računalnikov se lahko zgodi, da imajo Windows XP težave s prepoznavanjem DVD diska v vaši enoti. Rešitev obstaja – le sledite naslednjim navodilom. Vstavite DVD disk v pogon in nato z desnim gumbom miške kliknete na črko pogona v Explorerju. Izberite Properties. Nato v zavihku Hardware označite DVD in še enkrat kliknete Properties. Za tem v zavihku Volumes kliknete na gumb Populate, nakar zaprete vsa ta okna in še enkrat v Explorerju kliknete na črko DVD pogona. Prikazala se vam bo vsebina DVD diska, po kateri lahko potem brskate in deluje vse, razen autoruna.

Na CD-ju in DVD-ju najdete program, ki odpravi to napako – prvič boste seveda morali storiti, kar je opisano zgoraj, da sploh pridete do njega.

>> Odgovori

Pisma / Mailii Vaš odziv

RE: DVD ne dela

Lan Party

Kot prvo naj vas pohvalim za ves trud glede revije in drugih stvari, ki jih urejate poleg tega. Zelo mi je všeč prenovljena revija in vesel sem, da se veliko več razpišete ne samo o igrah, ampak tudi o strojni opremi in o samih programih (hehe, moram priznati, da mi je bila šola Flasha v veliko pomoč).

Edina slabost, ki pa, kot opažam, postaja kar prepogosta, pa je ta, da mi noben vaš DVD ne dela. Sicer si lastim DVD-ROM Pioneer 114, ki pa nikakor ne prebere vaših DVD-jev. Seveda sem se pozanimal naokoli in opazil sem podobne težave tudi pri nekaterih drugih uporabnikih. Če mogoče poznate kakšno rešitev, bi bila pomoč zelo dobrodošla.

Sicer pa vam pošiljam ta mail na temo LANpartyja in naj pri tem tudi ostane: bil sem namreč na vašem LAN tekmovanju v Kranju, ki ste ga organizirali prejšnje leto. In morem vas pohvaliti glede organizacije. Stvar pa je v tem, da mi prav tako pripravljamo, sicer že drugi, malo večji party, ki pa se bo tudi dogajal v Kranju. Bolj natančneje v prostorih Starega Mayerja (se pravi isto mesto, kot ste ga imeli vi). Glede partyja je že vse zmenjeno, in računalniška trgovina Miška je tudi naš sponzor. Sedaj pa me zanima, če bi bilo možno, da bi v vaši naslednnji številki mogoče objavili kakšno obvestilo o tem. Party se bo sicer dogajal od 27. – 28. julija, dan za priprave pa bo 26. julija. Ciljamo na največ 40 ljudi + dva strežnika. Igralo se bo *Quake III: Areno* in *Unreal Tournament*. Seveda pa bo prisotnih še veliko drugih iger. Zaenkrat bi bilo to vse, za kaj več pa vas vabim da si ogledate našo spletno stran in mi mogoče vsaj pošljete kaksno mnenje: http://iks.dns2go.com/lanparty

Ok, pa naj bo zaenkrat to vse. Lep pozdrav in upam, da se še vidimo, mogoče prav na tem partyju ;-)

Elvis Štiglic, elektronska pošta

Glede našega DVD-ROM-a: vkolikor imaš nameščene Windows XP, si oglej navodila, ki jih vedno zapišemo v revijo. Če pa imaš drug operacijski sistem, bo zate Boštjan preučil vso zadevo in svoja spoznanja prelil v naslednjo rubriko Vprašajte Boštjana.

Prirejaš LAN party, kaj? No, zelo nas veseli, da se ta scena razvija tudi pri nas in ni vrag, da ne bomo tudi pri nas nekoč imeli Olimpiade v računalniških igrah (mogoče celo pod pokroviteljstvom PC Formata). Sicer smo se pred kratkim udeležili največjega LAN Partya v Mariboru, vendar nas vsekakor zanima vsaka iniciativa. Kar pa zadeva promocijo, se je tvoje pismo znašlo v reviji. Obilico sreče vam želimo.

RE: Zastonj igre

Naročnin in iger

Trenutno sem naročen na konkurenčno računalniško revijo, vendar razmišljam, da bi se se naročil tudi na vašo, saj vidim, da imate za celoletno naročnino dve zastonj, in da dajete še nagradno igro, kar mi je zelo všeč, vendar ne ravno ta igra ... me pa sedaj zanima, če boste podarili še kakšno drugo igro in bi potem počakal nanjo. Sicer moram priznati da sem že malo strejši in ne igram veliko iger, razen zadnje čase *Return to Castle Wolfenstein* preko interneta. Pa lep pozdrav vam želim.

Gigi, elektronska pošta

Darila, ki jih podeljujemo ob naročnini na revijo, sicer spremenimo vsakih nekaj mesecev, vendar verjamem, da se na revijo naročate zaradi same vsebine PC Formata in ploščka, ki ga vsak mesec priložimo, in ne toliko zaradi Resident Evila III *ali* Chicken Run. *Na to darilo glejte kot na našo dobrodošlico ob pristopu med naročnike.*

>> Najboljše iz PCF foruma

Menite, da se vaše pismo ne bo pojavilo v reviji? Potem pa kar veselo dodajte svoj prispevek na **www.pcformatslo.net**

Pisec: \{Virus}/
Tema: bebop – moje sonce
če mi je pesem/skupina všeč? čakaj, bom premislil... eeeeeeemmmmmm, aaaaaaaaaa, eeeeeeeeeee; NE!

Pisec: Sergio_
Tema: Vroooooooočeee
Učeri bi umru če se ne bi dvakrat vrgu u morje...prekleto, ku je toplo. Jst bi se preselil kam...Rusija ali Islandija. To bi blo zakon. Ja. Zakaj ne more bit zima celo leto?

Pisec: Keyser Soze
Tema: Neon, kolko si star in ostali
mene je tudi en nasral.nevem kolko sem star in kdaj sem se rodil.vem samo da je bla zima,ker me je po nogah trgalo

EDINI PRAVI HOROSKOP

Posebej za vas smo raziskali zvezde in vam napovedali prihodnost tako preklemansko natančno, da se boste začeli spraševati, če sploh imate vpliv na lastno usodo. Nimate, verjemite.

KOZOROG

22. december – 20. januar

Zaradi vašega skrajno nezaupljivega značaja vedno manj zaupate programom, ki vam skušajo preveč pomagati. Menite, da vas bodo tovrstne aplikacije polenile in vam dodale kolobar sala okoli trebuha. Popolnoma ste zgrešili poanto – več počivajte in zapravljajte čas. Če že morate delati, naj bo to praskanje lastnih podplatov.

Vaša srečna bližnjica: [Ctrl]+[C]

VODNAR

21. januar – 19. februar

Ta mesec boste dobili hudo briljantno idejo, ki bi omogočila hiter in poceni dostop do interneta vsem, poleg tega pa ne bi zahtevala nobenega izkopavanja starih kablov in prenavljanja celotne telekomunikacijske infrastrukture. Na žalost se boste zbudili z glavo v predalu pisalne mize – priključitev tipkovnice na radio tako ali tako ne bi delovala.

Vaš srečen program: Outlook Express

RIBI

20. februar – 20. marec

Začeli boste s sedmico na Lotu, potem pa bo šlo samo še navzgor. Nek neznanec vam bo drugi torek v mesecu v roke hladno stisnil ključe svojega mercedesa. Ravno ko boste z njim spretno polagali oster levi ovinek, vas bo zagledal Frank Williams in takoj povabil v svoje moštvo F1. Konec meseca boste prišli do sklepa, da horoskopom ne kaže vedno verjeti.

Vaša srečna binarna koda: 11010110

OVEN

21. marec – 20. april

Sredi meseca boste kupili čisto pravega sokola in mu dali ime Sokol. Nemudoma se boste lotili dresiranja. Najprej ga boste skušali naučiti prinašati časopis, pa vas bo samo bebasto gledal. Nato ga boste skušali natrenirati, da bi vam med igranjem *Operation Flashpoint* menjaval orožja, a bo uspeh spet izostal. Bodite zadovoljni, če ga naučite, naj ne kaka po tipkovnici.

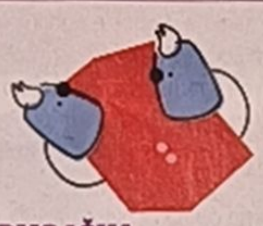
Vaše srečno orožje: AK74 SU

BIK

21. april – 21. maj

Za vas imamo eno slabo in eno dobro novico. Dobra novica: verjetno boste preživeli. Slaba novica: voza s senom ne bo od nikoder. Vse se bo začelo z bungee-jumpingom nekje sredi meseca. V trenutku, ko se boste pognali v globino, se boste spomnili na tale odstavek, kjer vas prijazno opozarjamo, da so vas pozabili privezati. Res škoda, da si ga niste nikamor zapisali.

Vaša srečna tipka: [W]



DVOJČKA

22. maj – 21. junij

Ta mesec boste stara Okna nadgradili z *Windows XP*. Ta mesec *boste* stara Okna nadgradili z *Windows XP*. Želite si *Windows XP*, verjemite nam na besedo. Celo potrebujete *Windows XP*. Morda zdaj to še ni tako zelo očitno, vam bo pa kmalu jasno, da so *Windows XP* uresničitev vseh vaših sanj. Predajte se svojim fantazijam. Veste, da si želite.

Vaš srečen operacijski sitem: Windows XP

RAK

22. junij – 23. julij

Vaše praznovanje rojstnega dne bo pokvarila enota specialcev, ki bo vdrla skozi vsa okna in vrata in vas brez pojasnjevanja aretirala. Šele 26. avgusta bo postalo jasno, da gre za hudo pomoto in da vi sploh niste tisti, ki so ga iskali. Seveda boste zahtevali takojšnje opravičilo in povračilo milijonske škode. Kako se bo izteklo? Počakajte na avgustovski horoskop.

Vaš srečni internetni protokol: FTP

LEV

24. julij – 23. avgust

Ta mesec boste iznenada popolnoma pozabili, zakaj ste zadnja tri leta zbirali rabljene CD-je. Nerodna reč, saj vam zasedajo že več kot 70 % stanovanja. Po treh dneh iskanja podjetja, ki bi vam bilo pripravljeno odkupiti vso goro plošč za vsaj 1.200 SIT, boste končno dosegli uspeh. A že pol ure za tem, ko jih bodo odpeljali, se boste spet spomnili, zakaj ste jih potrebovali.

Vaš srečen spletni naslov: www.2inches.com

DEVICA

24. avgust – 23. september

Kjer koli se boste dotaknili s prstom, vas bo zabolelo: leva roka, desna roka, leva noga, desna noga, glava, zenica, desni uhelj, noht na mezincu desne noge, vranica, leva ledvica, trinajstemik, malo desno od zadnjične odprtine ... Želeli si boste, da bi šlo le za tisti star vic o zlomljenem prstu, ampak na žalost temu ne bo tako. Resnično boste hudo poškodovani.

Vaše srečno orodje: motorna žaga

TEHTNICA

24. september – 23. oktober

Ta mesec boste dobili občutek, da se vam vsaka stvar zgodi dvakrat zapored. Ta mesec boste dobili občutek, da se vam vsaka stvar zgodi dvakrat zapored. Najprej se boste tolažili, da ste spet preveč popili, nazadnje pa boste zaključili, da je stvar precej bolj resna. Najprej se boste tolažili, da ste spet preveč popili, nazadnje pa boste zaključili, da je stvar precej bolj resna.

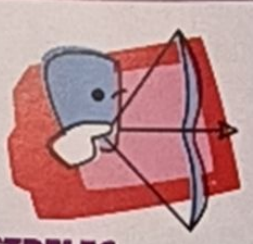
Vaša srečna oddaja: Telebajski. Telebajski.

ŠKORPIJON

24. oktober – 22. November

Ta mesec niti pod razno ne skušajte namestiti kakšnega novega programa. Ne sprašujte, zakaj. Tako ali tako nam ne bi verjeli. V bistvu bi bilo najbolje, da se tja do 25. v mesecu svojemu računalniku ne približate na več kot kakšnega pol metra. Poiščite si kakšno drugo opravilo. In, preden vprašate: da, zelo, zelo resno mislimo.

Vaša srečna beseda: "fičfirič"



STRELEC

23. november – 22. december

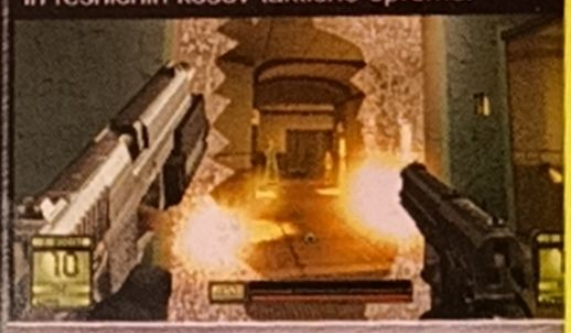
Strelci so nagnjeni k pustolovščinam, dolgim sprehodom v naravo in iz dna duše sovražijo vse, kar je povezano z računalniki in visoko tehnologijo. Ker nihče med vami ne ustreza temu profilu, ni nihče med vami po horoskopu strelec. Če so vam starši rekli, da ste rojeni v tem znamenju, ste gotovo posvojeni, vaš datum rojstva pa je čista izmišljotina.

Vaš srečni emotikon: :'-(

SVET JE POSTAL NEVARNO MESTO.

Napolite se skozi 61 stopenj smrtonosne akcije na dveh CD-jih skozi resnične lokacije našega planeta.

Uporabite več kot 25 realističnih orožij in resničnih kosov taktične opreme.



Sovražnik je prebrisan, zelo prebrisan ter bo reagiral z različno strategijo, bojno taktiko in prikrivanjem.

ODZOVITE SE KLICU

SOLDIER OF FORTUNE II

DOUBLE HELIX

ŽE V PRODAJI!

RAVEN

CREATIVE EAX ADVANCED HD

VideoToP
www.videotop.si

ACTIVISION.

activision.com

Soldier of Fortune® II: Double Helix ©2002 Activision, Inc. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. Soldier of Fortune® is a registered trademark of Omega Group, Ltd. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2001 Id Software, Inc. All rights reserved. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Hitri in drzni!

PC plus®
Računalniki

Dream m@chine

e-m@chine

Titanium

intel inside pentium 4

www.pcplus.si

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation. Za morebitne tiskarske napake ne odgovarjamo. Slike so simbolične. Proizvaja: Acord-92 d.o.o..

BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/202 66 80
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36

BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60

Coming MediaSvet
LJUBLJANA: 01/560 41 59
MARIBOR: 02/330 42 03

MENTIS RAČUNALNIKI
DRAVOGRAD: 02/872 16 16
MARIBOR: 02/228 17 20
SLOV. BISTRICA: 02/843 08 30
VELENJE: 03/897 68 50

CELJE:	MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LESCE:	Janus Trade d.o.o.	04/532 01 55
LJUBLJANA:	BIRO HIŠA d.o.o	01/540 10 93
	Tech-Trade Peček Lojze s.p.	01/433 53 50
PIVKA:	Meler Računalniški inženiring	05/757 11 50
VRHNIKA:	Avto-izziv	01/750 21 11
ŠEMPAS:	Hisoft plus	05/30 70 100
SL. KONJICE:	Commline	03/759 20 60
N. MESTO:	Comlan	07/332 16 38

Coming
BREŽICE: 07/499 45 52
PTUJ: 02/743 22 40
M. SOBOTA: 02/521 38 13
N. MESTO: 07/393 45 75
KRŠKO: 07/488 15 60
N. GORICA: 05/330 40 00
ter ostale trgovine
in franšizne prodajalne

power plus
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
Internetna trgovina:
www.powerplus.si